Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,-
Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 5/96

PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM



Männer, Moneten & Motoren

Formel 1-Manager

Software 2000s Einstieg in den Motorsport

Seite 152

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Großes FUNSOFT Gewinnspiel: FORD FIESTA FUN zu gewinnen!

MIT CD-ROM

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV
Die Origin-Reportage

5x Action total
- Earthworm Jim
- Tohshinden
- Manic Karts
- Super Stardust
- Command & Conquer

386 • MAUS • CD-ROM • 2 MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

WHAT'S UP?

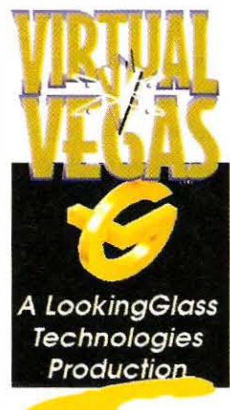
Nanu - hat sich hier nicht etwas verändert? Richtig erkannt, die PC Games-Redaktion präsentiert sich Ihnen von nun an in voller Lebensgröße. Sie wollen schließlich wissen, wer Ihnen monatlich die neuesten Spiele vorstellt. Diese Ausgabe der PC Games ist aber auch in anderer Hinsicht eine ganz besondere. Wieder einmal kommen wir mit dem Heftumfang nahe an die 200-Seiten-Grenze heran, und der Inhalt ist besonders vielfältig. Nachdem wir den Programmierern von Origin eine Verschnaufpause von fast zwei Jahren gegönnt haben, dachten wir, die Zeit sei reif, unseren rasenden Auslandsreporter Markus Krichel wieder in den Firmensitz nach Austin zu schicken. Was er bei seinem Aufenthalt in Texas ergattern konnte, dürfte vor allem die Ultima-Fans, aber auch die Flugsimulations-Spieler interessieren. Im Anhang hatte unser „Ami" diesmal ein Kamerateam, das seine Expedition in Ton und Bild festhielt. Käufer unserer CD-ROM-Ausgabe kommen deshalb in den Genuß einer unterhaltsamen Reportage, in der Interviews, Gags und erste bewegte Bilder von Ultima 9, Ultima Online sowie AH64D Longbow zu sehen sind. In der nächsten PC Games legen wir sogar noch eins drauf: als weltweit erster Journalist durfte Krichel mit unserem Kamerateam die Privatgemächer von Origin-Boss Richard Garriat betreten. Das, und viel mehr, wird allerdings erst im zweiten Teil unserer Filmreportage zu sehen sein, der derzeit noch auf dem Schneidetisch liegt. Wir haben Vielfältigkeit versprochen - hier ist sie: insgesamt haben wir 25 Spiele im Test, von denen viele bereits sehnsüchtig erwartet wurden. Civilization 2, Deep Space Nine, Descent 2, Cyberia 2 und Formel 1-Manager sind Titel, die wohl den meisten Spielefreaks geläufig sein werden. Aber auch Überraschungs-Hits gab es diesen Monat. Bad Mojo beispielsweise, das den Spieler in den Chitinpanzer einer Küchenschabe versetzt, hob sich durch noch nie dagewesenes Gameplay von allen Konkurrenten ab. Oder Terra Nova, unser Spiel des Monats, das die beiden Genres Strategie und Action zu einer fast perfekten Kombination verbindet. Wir möchten auch nicht versäumen, Sie auf einen neuen Service des Computec Verlages hinzuweisen, der dieser Tage zugriffsbereit ist. „PC Games Online" ist ein neuer Internet-Bereich, der den DFÜ-Anwendern unter Ihnen ein paar völlig neue Möglichkeiten eröffnet. Lesen Sie hierzu bitte die Seite 188 oder loggen Sie sich gleich ein. Unsere neue WWW-Adresse ist „http://www.pcgames.de". Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Ihre PC Games-Redaktion



DAS GROSSE









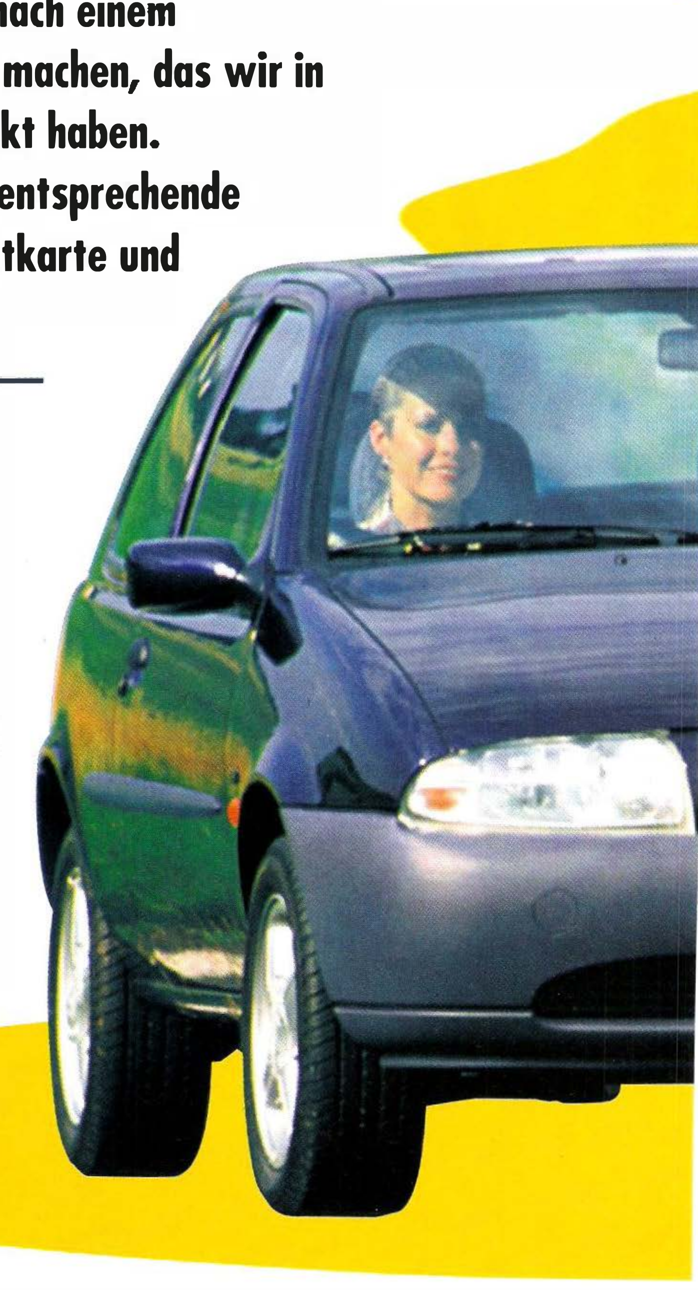


DIE PREISFRAGE

Wenn Sie an diesem sagenhaften Gewinnspiel teilnehmen möchten, so müssen Sie sich lediglich auf die Suche nach einem weiteren Funsoft-Logo machen, das wir in dieser Ausgabe versteckt haben. Schreiben Sie dann die entsprechende Seitenzahl auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Funsoft
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Nicht teilnahmeberechtigt:
Mitarbeiter von Funsoft, Ford
und des Computec-Verlags.
Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996.



GEWINNSPIEL

DIE PREISE

1. Preis: Ein Ford Fiesta Fun 1,3L

mit Endura-E-Motor (44kw/60PS), 3türig, schwarz-metallic, Schiebedach
im Wert von 25.000 Mark!

2. BIS 10. PREIS:

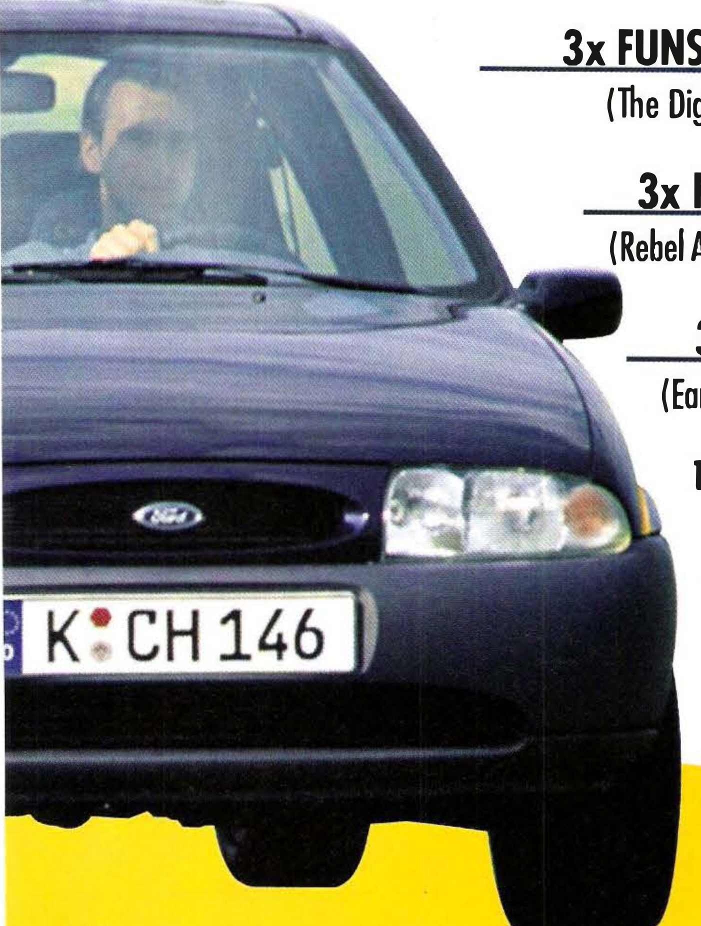
SOFTWAREPAKETE IM WERT VON 1.000 MARK

3x FUNSOFT ADVENTURE PACK
(The Dig, Kingdom O`Magic, Normality)

3x FUNSOFT ACTION PACK
(Rebel Assault 2, Terra Nova, Tie Fighter)

3x FUNSOFT FUN PACK
(Earthworm Jim 2, Vollgas, Turrican)

11. bis 50. Preis: Fun-Preise im Wert von 1.000 Mark
10x T-Shirt Vollgas
10x T-Shirt The Dig
10x Taschenrechner Ascendancy
10x Baseball-Cap The Dig





INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

Welcome to Origin!

Wenn unser rasender Reporter Markus Krichel nach Texas reist, dann locken ihn weder Rinderherden oder Ölbohrtürme noch die Southfork-Ranch. Nein, in regelmäßigen Abständen stattet er dem Hauptquartier von Origin einen Besuch ab und versorgt die PC Games-Leser mit exklusiven Einblicken in die Welt von Lord British und Chris „Wing Commander" Roberts. Aus gutem Grund haben wir ihn auch diesmal wieder losgeschickt: Im ersten Teil unserer aktuellen Origin-Reportage geht es u. a. um den neunten Teil der Ultima-Rollenspielserie und den Kampfhubschrauber-Simulator AH-64 Longbow. Außerdem enthüllt Projektleiter Warren Spector seine Pläne in Sachen Ultima Online. Was es damit auf sich hat, was es kostet und wie das Ganze in der Praxis aussieht, lesen Sie ab Seite 29!

29

SPECIAL

REVIEWS

ONLINE

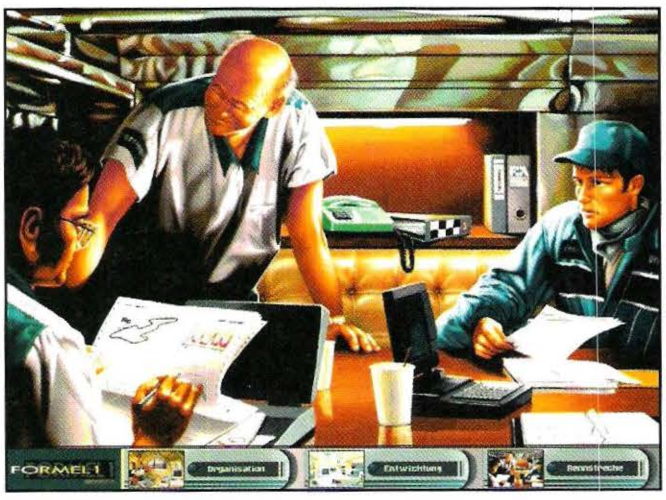
COMPETITION



174 VIACOM New Media präsentiert Ihnen die „Next Generation" in Sachen Star Trek-Games: Deep Space Nine ist ein aufregendes SVGA-Adventure, bei dem Sie selbstverständlich auf die TV-bekannten Persönlichkeiten der Kult-Serie treffen. Faszinierende 3D-Grafiken und komplexe Puzzles sollen das Programm auch für Nicht-Trekkies interessant machen. Ab Seite 174 finden Sie alle Informationen zu diesem Titel!

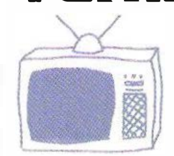


60 Wenn ein Computerspiel nicht nur gut aussieht und sich exzellent spielt, sondern auch noch ein innovatives Gamedesign aufweist, dann hat es gute Chancen auf den Titel „Spiel des Monats". Diesmal geht diese Auszeichnung an Looking Glass für Terra Nova, die damit eindrucksvoll beweisen, wie man selbst dem 3D-Action-Genre noch neue Impulse geben kann. Alles weitere über dieses jüngste Projekt der Flight Unlimited-Programmierer lesen Sie ab Seite 60.



152 Wie viele Wirtschaftssimulationen zum Thema Formel 1 braucht der Mensch? Wenn's nach Software 2000 geht, nur eine - und die nennt sich F1 Manager 96. Mit von der Partie: Sauber-Mann Heinz-Harald Frentzen als Gallionsfigur und die aktuellen Daten der laufenden Saison. Ab Seite 152 ergründen wir für Sie, wo die Gemeinsamkeiten und wo die Unterschiede zu Pole Position und Grand Prix Manager liegen.

Fernsehen



Sonntag, 14. April
Bayerisches Fernsehen
12.35 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

Montag, 15. April
3sat
12.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Montag, 15. April
Bayerisches Fernsehen
14.45 Uhr
Keyboard, Computer und Musik, Folge 6

Samstag, 20. April
3sat
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 1: Installation & Neuheiten von Windows 95

Sonntag, 21. April
Bayerisches Fernsehen
12.50 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

Montag, 22. April
3sat
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow" (Wdh.: 25.4. um 13.00 Uhr)

Mittwoch, 24. April
ARD
21.45 Uhr
ESCAPE Z - Die Zivilisationsdroge Computer

Samstag, 27. April
3sat
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 2: Start Menü & Taskleiste

Samstag, 27. April
Bayerisches Fernsehen
22.25 Uhr
Design-Geschichten
Mit der Wodka-Flasche um die Welt - Absolut

Sonntag, 28. April
ARD
17.00 Uhr
ARD-Ratgeber: Technik

Montag, 29. April
3sat
17.45 Uhr
3sat-Wissenschaft

Montag, 29. April
3sat
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Dienstag, 30. April
Bayerisches Fernsehen
15.30 Uhr
Das BR-Wissenschaftsmagazin

Dienstag, 30. April
ARD
21.35 Uhr
Globus
Aus Forschung und Technik

Samstag, 04. Mai
3sat
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs" Folge 3: Windows Explorer

Sonntag, 05. Mai
Bayerisches Fernsehen
13.10 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

Montag, 06. Mai
Bayerisches Fernsehen
15.15 Uhr
Computer-Treff
(Wdh.: 7.5. um 9.30 Uhr)

Montag, 06. Mai
3sat
21.30 Uhr
„Neues...das Computermagazin"

Samstag, 11. Mai
3sat
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 4: Systemsteuerung

Sonntag, 12. Mai
Bayerisches Fernsehen
12.45 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

Montag, 13. Mai
3sat
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Samstag, 18. Mai
3sat
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 5: Installation und Drucken

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk

Samstag, 04. Mai
Ruhrwelle
10.15 Uhr
ComputerCorner

Montag, 06. Mai
Radio Düsselwelle
17.00 Uhr
„Bit für Bit"

Montag, 13. Mai
Deutsche Welle Radio
11.35 Uhr
Podium
Computer-Welt

zweimal monatlich montags
Bayern 2
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

montags
Radio ffn
14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

montags
Radio Hamburg
17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

montags
Radio Mainwelle
17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

mittwochs
Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
15.40 Uhr
High-Tech

mittwochs
NDR 2
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

donnerstags
SDR 3
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

samstags
Deutschlandfunk
16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

samstags
WDR 5
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

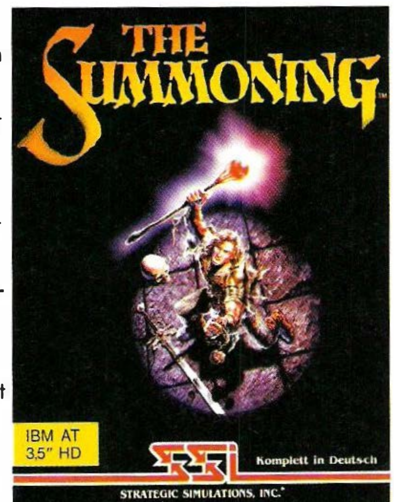
Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?	
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h	
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr:	1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr:	0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr:	1430-1730
Bomico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr:	1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr,	1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag	
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr:	1500-1800
Ikarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr:	1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr:	1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr:	1500-1800
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr:	1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr:	1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag	
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr:	1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr:	1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr:	1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Fr:	0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do:	1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do:	1500-1800

PC Games CD-ROM

The Summoning für DM 19,80!

Auf der aktuellen PC Games CD-ROM befindet sich das bekannte Rollenspiel The Summoning. Aus einer isometrischen Ansicht müssen Sie modrige Gänge und finstere Verliese erkunden, gegen Monster und andere widerwärtige Kreaturen Ihren Mann stehen und die Menschheit vor dem Fürsten der Dunkelheit beschützen. Ein spannendes Abenteuer mit jeder Menge Magie und Action.



Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über den 1-Milliarden-Dollar-Mann

Ken Williams und sein erstes Designteam - bestehend aus seiner Frau Roberta und einem Kumpel - entwickelten ihr erstes Spiel **„Haunted House"** am Küchentisch ihrer Mietwohnung. Aus diesen bescheidenen Anfängen entwickelte sich Sierra-Online. **Heute ist Ken Milliardär.** In einem Deal, der selbst bei Industrie-Insidern fassungsloses Kopfschütteln auslöste, übernahm eine Firma namens CUC **alle Anteile der Aktiengesellschaft** Sierra im Austausch gegen eigene Aktien im Wert von 1,04 Milliarden Dollar. CUC ist ein Unternehmen der Service-Industrie, das u. a. Pauschalreisen und Autoersatzteile verhökert.Ironisch, daß ausgerechnet Sierra, selbst Auslöser einer **Übernahmewelle** (Papyrus, Software Sorcery, Impressions, etc.), jetzt dem Merger-Wahn zum Opfer fiel. Auf die weitere Existenz und Arbeitsweise des Unternehmens hat dies jedoch keine Auswirkungen. Williams hält als nunmehr angestellter Firmenpräsident weiterhin die Geschicke in der Hand und niemand verliert seinen Job. Kein Zweifel: Die Spielebranche, einst von den Industriegewaltigen milde belächelt, ist zum **Big Business** avanciert. Hollywood, Silicon Valley und jetzt sogar völlig branchenfremde Unternehmen - jeder steckt seine gierigen Händchen in den PC Entertainment-Topf. Wen kümmert's, solange gute Games dabei herauskommen.**Wie gigantisch ist dieser Deal?** Zum Vergleich: EA kaufte Origin 1992 für 35 Millionen Dollar!

Deadlock

Conquest-Simulation



Civilization 2 zieht weite Kreise: auch Accolade will mitmischen.

Zwei weitere Welteroberungs-Sims versuchen sich mit Civilization anzulegen. Accolade kündigte mit Deadlock eine **Win95-Variante** an, die sich nicht wesentlich von allen anderen Spielen dieses Genres unterscheidet. Das gleiche gilt für Ancient Civilizations von GTE Interactive. Man kann halt nie genug Civ-Kopien haben.

Metallwerks

Schrottspiel



Bei Metallwerks basteln Sie aus Schrott eine Maschine zusammen.

Ein interessantes Konzept stellt Sanctuary Woods mit Metallwerks vor. Auf den Schrottplätzen von Los Angeles erstehen Sie Ersatzteile, aus denen Sie in der heimischen **Werkstatt** die ultimative **Kampfmaschine** zusammenbasteln. Mit dieser Schöpfung messen Sie sich anschließend im Netz oder via Modem mit anderen Heimwerkern.

Witchhaven 2

Hexenwerk



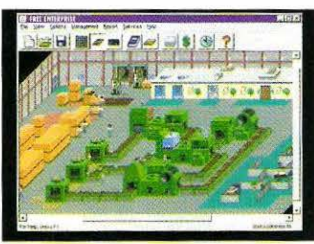
Witchhaven 2 verfügt über echte 3D-Umgehungen und Rendermonster.

Capstone verspricht **True-3D-Umgebungen** und taufrische Rendermonster in Witchhaven 2. Erste Bilder unterstützen diese Behauptung. Die ersten Screenshots lassen jedoch Stirnrunzeln aufkommen. Ob der Dungeon-Kriecher wirklich in derart brillantem **SVGA** umgesetzt werden kann, ist jedoch wohl eher fraglich. Wenn ja - Hut ab.

Free Enterprise

Was heißt hier Mittagspause?

Das Konzept für Free Enterprise, eine **Wirtschaftssimulation** von Tsunami, läßt sich am einfachsten in einem Wort (oder sind das nun zwei?) umschreiben: SimFactory. Wenn es Ihnen gelingt, auch noch das letzte Quentchen an Arbeitsbereitschaft aus Ihren Mitarbeitern zu quetschen, sind Sie auf dem besten Weg zum **Großfabrikanten**.



Bei Free Enterprise übernehmen Sie die Rolle eines Großfabrikanten, der mit wenigen Mitteln viel bewegen möchte.

Blood and Magic, Dragon Dice

What's up, Interplay?



Blood and Magic ist ein taktisches Actionspiel.

Interplay bereitet sich auf die Veröffentlichung einiger Spitzentitel vor. Zwei Spiele aus der **AD&D-Serie** stehen kurz vor der Fertigstellung: Blood and Magic und Dragon Dice. Dragon Dice scheint ein ernstzunehmender **Konkurrent für Magic - The Gathering** zu werden. Weiterhin arbeitet man fleißig an dem **interaktiven Horrorfilm** Mummy, für den man Malcolm MacDowell verpflichten konnte, und Star Trek Academy.

Planet der Affen

Affenstark

Fox Interactive greift tief in den hauseigenen **Lizenzfundus**. Mit Planet der Affen plant man eine weitere Verwertung von erfolgreichen Fox-Titeln der Vergangenheit. Jüngere Generationen, die mit dieser Sci-Fi-Serie nichts anzufangen wissen, erhalten bald Nachhilfe vom Terminator persönlich. **Arnold Schwarzenegger** übernimmt die Hauptrolle (im Original gespielt von Charlton Heston) in dem Movie-Sequel, dessen Dreharbeiten dieses Jahr beginnen. Planet der Affen basierte auf der Prämisse, daß Affen die Herrschaft der Erde übernehmen und Menschen als Sklaven halten.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Prügelspiele am PC

Warum erscheinen für den PC so wenig **Kampfsportspiele?** Super Street Fighter, FX Fighters und das neue BattleArena Tohshinden sind die einzigen würdigen Vertreter dieses Genres. Gründe für die kaum vorhandene **Risikobereitschaft** der Spielehersteller lassen sich jedoch kaum entdecken. Für Saturn, PlayStation, Super Nintendo und Mega Drive erscheinen tonnenweise Kampfsportspiele - das sollte doch eigentlich zeigen, **wie beliebt diese Art von Actionspiel ist.** Oder unterscheiden sich PC-Besitzer so grundlegend von Konsolen-Freaks? Das ist wohl kaum vorstellbar, schließlich lautet der Überbegriff für beide Gruppen immer noch **„Computerspieler"!** Die einen spielen nur lieber am Monitor - bewaffnet mit Maus und Tastatur - und die anderen bevorzugen einen Fernseher bzw. eine einfach zu bedienende Maschine. Dadurch ändert sich doch nicht der **Geschmack** oder das Interesse an einer bestimmten Spielegattung.

An den **technischen Möglichkeiten** des PCs kann es wohl auch nicht liegen; wenn Spiele wie Magic Carpet, Duke Nukem 3D oder Wing Commander am PC zu realisieren sind, sollte auch ein Prügelspiel kein Ding der Unmöglichkeit sein. Deshalb stelle ich noch einmal die Frage: Warum erscheinen für den PC so wenig Kampfsportspiele?

STORM

Tiefseetaucher

Virtual Studio entwickelt für Electronic Arts das **Actionspiel** STORM (Submersible Tactical Operational Reconnaissance Module). Zur Story: im Jahre 2055 sind die natürlichen Ressourcen auf der Erde fast völlig erschöpft, die Beziehungen der einzelnen Nationen untereinander **zum Zerreißen gespannt**. Doch plötzlich scheint die Lösung aller Probleme in Sicht, denn 400 Meilen südöstlich von Neufundland wurde in den Tiefen des Ozeans das seltene Mineral Praxillium entdeckt, das große Mengen „saubere Energie" liefern kann. Kurze Zeit später wird die erste Bohrstation errichtet und aus nicht geklärten Gründen ebenso schnell vernichtet...

In der Rolle des **Spezialagenten** Andy Steele müssen Sie nun versuchen, die wahre Geschichte ans Tageslicht zu bringen. Dabei wird der Weg nicht nur von zahlreichen **Puzzles** versperrt, auch Horden skrupelloser Söldner - die mit reiner **Waffengewalt** beseitigt werden müssen - stellen sich Ihnen entgegen. Gespielt wird aus **zwei verschiedenen Ansichten**: Defender-like mit seitwärts scrollendem Bildschirm und aus der allseits beliebten Ich-Perspektive. Erscheinen soll STORM Anfang April auf drei CD-ROMs.

STORM kombiniert zweidimensionale...

und dreidimensionale Spielelemente.

Maximum Road Race

Toni Mang der Zukunft

Solide Action ohne überflüssige Schnörkel verspricht Maximum Road Race. Auf einer futuristischen Rennmaschine müssen **zwölf rasante**, mit zahlreichen Hindernissen gespickte **Parcours** gemeistert werden; insgesamt stehen dazu **acht durch zahlreiche Optionen individuell aufrüstbare Motorräder** zur Verfügung. Erscheinen soll das Rennspektakel, an dem sich über Netzwerk bis zu **vier Spieler** beteiligen können, am 18. April.



Diese japanische Innenstadt ist wohl eine der attraktivsten Strecken.

UEFA Champions League

Gesunde Mischung

Zusammen mit Krisalis (Lothar Matthäus Fußball) entwickelt Philips Medio momentan eine Mixtur aus **actiongeladenem Fußballspiel und Managerprogramm.** Aufgrund der erworbenen **UEFA-Lizenz** dürfen Sie mit den Original-Vereinen und -Spielern an Europas renommiertestem Turnier teilnehmen.



Natürlich können Sie bei UEFA Champions League auch Borussia Dortmund spielen.

Telegramm

Nach Virtua Fighter Remix ist mit dem Actionknüller **Panzer Dragoon** nun das zweite Sega-Spiel für die Beschleunigerkarte Diamond Edge 3D erhältlich. +++ Dallas Multimedia entwickelt für Interactive Magic das olympische Sportspiel **Decathlon**. +++ Rocket Science bringt Ende des Jahres gleich zwei neue Actionspiele: bei **Ganymede** wird der Weltraum nach fiesen Außerirdischen durchforstet und bei **Rocket Jockey** schießt man als lebende Rakete durch garstige Arenen. +++ Domark spendiert seinem SciFi-Shooter **Terracide** eine brandneue 16 Bit-Engine, die 65.000 Farben darstellen kann. +++ Das noch junge Team Fenris Wolf entwickelt die Weltraum-Ballerei **Rebel Moon** ausschließlich für den 3D Blaster von Creative Labs. In Amerika liegt das Spiel bereits der vielversprechenden Hardware bei.+++

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis schreibt über seine persönliche Star Trek-Theorie

Fast scheint es, als hätten sich die Spielehersteller abgesprochen: wenn man ein Spiel zur Sympathie-Serie Star Trek macht, muß offensichtlich ein Adventure daraus werden. Schon dreimal hat´s gekracht: Mit **Star Trek - 25th Anniversary** leitete Interplay die Tradition ein, es folgte **Star Trek - Judgement Rites** und vor genau einem Jahr dann MicroProses **Star Trek - Next Generation.** Warum die beiden Hersteller gerade die Sparte Adventures wählten und nicht etwa das Action-Genre, liegt auf der Hand. Während andere SciFi-Serien sich mit Weltraumkämpfen, Lichtschwert-Duellen und Raumflotten-Schlachten abgeben, wird bei Star Trek verhandelt und vermittelt, was das Zeug hält. Über allen Serien des Markennamens Star Trek - sei es „Raumschiff Enterprise", „Das nächste Jahrhundert" oder „Deep Space Nine" - schwebt eine Wolke der humanitären Vernunft und missionarischen Friedfertigkeit. Nachdem **Star Trek - Deep Space Nine** (Testbericht auf Seite 124) die ehrenwerte Tradition fortsetzt und auch das demnächst anstehende **Star Trek - Klingon Warrior** (Viacom New Media) als Adventure angekündigt ist, scheint meine Theorie zu stimmen: ein Star Trek-Spiel ist immer ein Adventure! Doch was muß ich in der jüngsten Pressemitteilung von Spectrum Holobyte lesen? Das nächste Spiel, das dort in der Mache ist, **Star Trek - Generations**, soll ein Actionspiel werden. Erwartet uns ein zweites Dark Dingsbums, in dem man sich als schwerbewaffneter Cptn. Kirk oder Picard durch eine Klingonen-verseuchte Raumstation ballert? Das würde ganz und gar nicht in die friedliche Philosophie der Star Trek-Autoren passen. Wir Star Trek-Fans dürfen also gespannt sein, was man uns da auftischen will. Daß Sie von uns in dieser Sache auf dem laufenden gehalten werden, ist logisch...

The Elkmoon Murder

Die Straßen von Santa Fé

Der Name Activision wird seit längerem nur noch mit dem Genre der Actionspiele verknüpft. Nach dem erfolgreichen Launch des Jump & Run-Hits Earthworm Jim plant man dort aber als nächstes ein Krimi-Adventure für Erwachsene. In Elkmoon Murder übernimmt der Spieler die Rolle eines Police Detective, der zusammen mit seinem computergesteuerten Partner den mysteriösesten Mordfall in der Geschichte von Santa Fé lösen muß. Die Hauptaufgabe des Spielers wird es sein, Informationen zu sammeln und Verdächtige zu verhören. Die Filmaufnahmen zu dem Multimedia-Abenteuer sind bereits abgedreht, ein Release-Termin wird demnächst bekanntgegeben.



Kein schöner Anblick - in Activisions Krimi werden Sie zum Detektiv.

Hardline

Hasta la vista, Virgin!

Den ersten wirklich spielbaren Interaktiven Film kündigt Virgin mit Hardline an. Hinter dem Actionspiel(-film) steht eine sehr komplexe Story, in der der Spieler allein gegen eine übermächtige kriminelle Sekte kämpfen soll. Wie man an den ersten Bildern bereits sieht, soll beste Unterhaltung nach „Die Hard"-Manier geboten werden - atemberaubende Stuntszenen und Schußwechsel, über ein-Dutzend verschiedene Waffen und zwanzig verschiedene Arten von Gegnern garantieren dem Action-Freak reichlich Kurzweil. Über eine Entschärfung des vermutlich recht deftigen Gewaltfaktors für den deutschen Markt ist noch nichts bekannt. Bis zum Erscheinungstermin im Juli ´96 werden wir Sie aber auf dem laufenden halten.



Action wie aus Hollywood: Stuntszenen und Spezialeffekte stehen im Mittelpunkt von Hardline.

Skullcracker

Zurück in die Gruft

An weniger ernst gemeinten Horrorfilmen wie George Romeros „Die Nacht der lebenden Toten" orientiert sich Skullcracker, ein ziemlich abgedrehtes Action-Adventure aus dem Hause CyberFlix. In Skullcracker treten Sie einen Job als Leichenfänger an, der herumstreunende (Un-)Tote zurück in ihr Grab befördern soll. Daß das Ganze mit einem gehörigen Schuß schwarzem Humor gewürzt ist, deutet schon der Vergleich mit dem bekannten Gruselfilm an.



Obwohl es ziemlich wild aussieht, ist die Gewalt in Skullcracker nicht ernst gemeint.

Lands of Lore 2

Synchronsprecher gesucht!

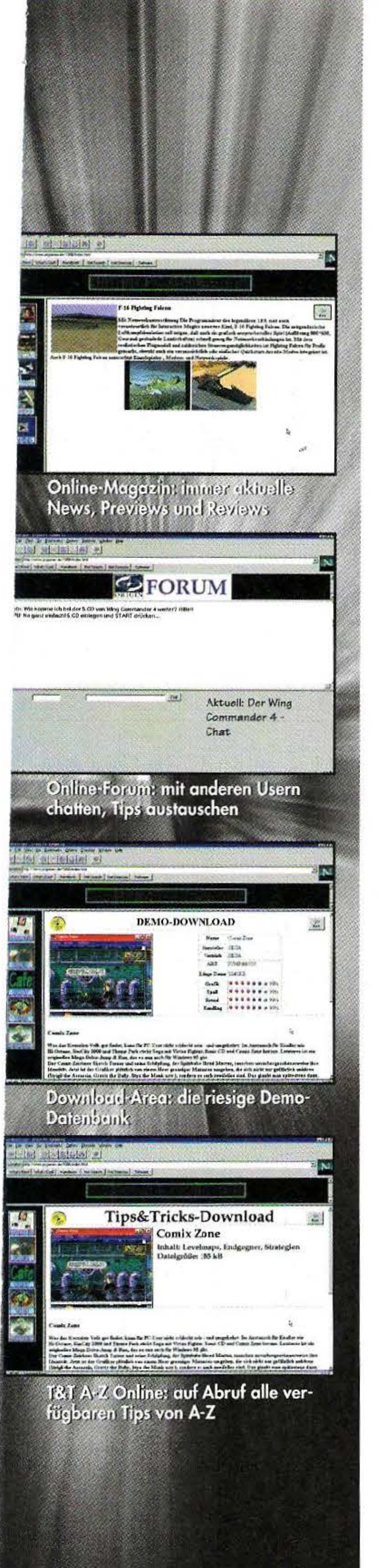
Der zweite Teil von Lands of Lore: Götterdämmerung kommt mit digitalisierter Sprache natürlich komplett in Deutsch. Virgin Deutschland verhandelt derzeit noch mit bekannten deutschen Synchronsprechern, will aber auch neuen Talenten eine Chance geben. Deshalb haben die Leser der PC Games die einmalige Chance, mit ihrer Stimme bei der deutschen Version von Lands of Lore 2 dabei zu sein. In einem dreiteiligen Wettbewerb wird nach einem Lösungssatz gesucht, den die Teilnehmer zum Ende des Wettbewerbs als Sprachprobe auf eine Audiokassette aufnehmen sollen. Wir beginnen das Quiz mit einer relativ einfachen Frage, deren Beantwortung für Lands of Lore-Freaks sicherlich kein Problem darstellt:

Was verlieh der Hexe Scotia im ersten Teil von Lands of Lore die Macht, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln?

Wenn Sie die Lösung wissen, sollten Sie diese aufschreiben und auf die zweite Frage warten, die in der nächsten PC Games gestellt wird.

PC GAMES Online

http://www.pcgames.de



Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews

Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank

T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer´s Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spielen anders. Aufregender. Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

* zum Start von PC GAMES online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC GAMES online - die ganze Welt der PC-Spiele - kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus
Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet
Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail
Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Pfg./ Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Online-Paket

- **„Netscape-Navigator"** für den schnellen Internet-Zugang
- **„T-Online-Decoder"** für Btx und Btx plus
- **„Btx-Navigator"** - Ihr digitales Notizbuch
- **„Intern@t Guide"** - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- **„PC GAMES Action Pack"** - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich*) von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute *) auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

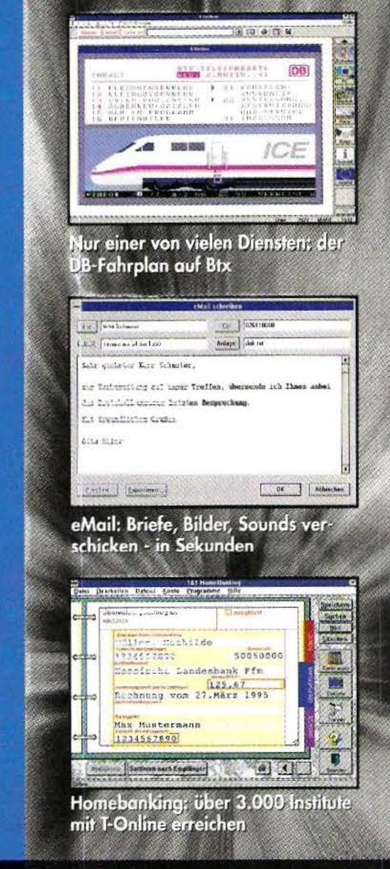
Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!
Ab 1.Mai: **keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute!** Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie´s geht - **eine Sache von Minuten!**

3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: der DB-Fahrplan auf Btx

eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden

Homebanking: über 3.000 Institute mit T-Online erreichen

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1&1-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 169,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion
Best.-Nr.: DOS: 8112, Windows: 8110

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 299,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion
Best.-Nr.: DOS: 8113, Windows: 8111



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner wartet auf neue Hardware



Simulationen gibt es etwa seit dem Zeitpunkt, ab dem es Computer für den Heimbereich gab. Wurde anfangs die Zellteilung im Textmodus simuliert, konnten C64 und Co. bald mit grafischen Flugsimulationen aufwarten. Mit dem PC kamen dann analoge Joysticks, die eine sehr präzise Steuerung in alle Richtungen ermöglichten, kurz darauf die Maus, in den Augen einiger Zeitgenossen die exakteste Art der Steuerung. Mit den Soundkarten wurde realistische Klanguntermalung möglich, mit der SVGA-Grafik detaillierte Darstellung. In den letzten Jahren hat sich kaum mehr Neues entwickelt: Cyberhelme oder gar -anzüge können sich bisher wegen Preis und Qualität nicht durchsetzen. Sollte es nicht erst einmal reichen, technisch Machbares herzustellen? Eye-Tracker zum Beispiel, die die Blickrichtung des Spielers erkennen. Spracherkennung, bei der IBM und Sierra mit Command Aces of the Deep die Machbarkeit bereits bewiesen haben, wäre auf nur einem einzigen Chip schnell und billig zu realisieren. Daß nicht schon längst brauchbare Standards entwickelt wurden, liegt offenbar an der Phantasielosigkeit der Hard- und Softwarehersteller. Die Vergangenheit hat oft genug bewiesen, daß brauchbare Neuentwicklungen im Kunden dankbare Abnehmer finden. Aber wir warten ja gerne...

Flugsimulation für Profis

Karriere als Pilot?

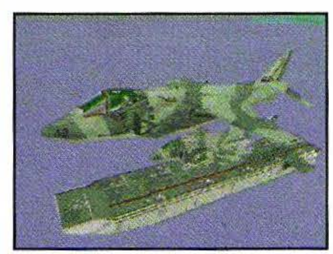
Der MS Flightsimulator gibt Ihnen keinen Kick mehr? Die Cockpitaussichten von Flight Unlimited sind Ihnen zu unecht? Worum machen Sie nicht aus dem Hobby einen Beruf? Jährlich benötigt allein die Lufthansa ca. 250 neue Piloten, die Karrierechancen sind also mehr als gut. Doch fliegen will gelernt sein: Die Lufthansa Verkehrsfliegerschule bildet Piloten mit modernsten Methoden in Trainingszentren in Bremen und Arizona aus - natürlich auch am Simulator. Interessenten erhalten für 10 Mark eine CD-ROM mit allen Informationen rund um den Beruf Pilot bei:



Deutsche Lufthansa AG
Verkehrsfliegerschule BRE OT/M
„CD-ROM / PC Games"
Flughafendamm 40
28199 Bremen

Flying Nightmare 2

Strategische Simulation



Domark wird in Kürze seine Flugsimulation Flying Nightmore 2 veröffentlichen. Das strategielastige Spiel simuliert den AV-8B Harrier 2+ sowie den AH-1W SuperCobra Attack Helicopter. Flying Nightmare unterstützt SVGA, 3D-Beschleuniger und Netzwerke, die einem Spieler ermöglichen, als Einsatzleiter zu fungieren, während andere Spieler die eigentliche Arbeit ausführen.

Hind

Russischer Kampfhubschrauber zu fliegen

Mit Hind stellt Interactive Magic den Nachfolger von Apache in Aussicht. Simuliert wird der russische Hind-Hubschrauber, der dank neuer 3D-Algorithmen über SVGA-Landschaften rasen wird. Das netzwerkfähige Spiel besteht aus Arcade- und Simulationsmodus, mit dem Mission-Planner lassen sich voraussichtlich eigene Missionen erstellen.



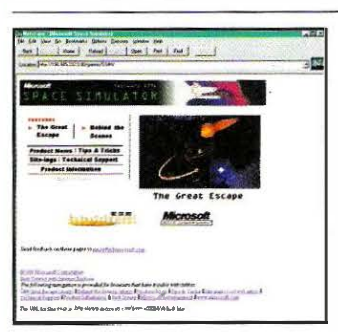
Virtual Lego World

Mindscape baut mit Steinen

Lego plant zusammen mit dem Softwarehersteller Mindscape ein Rollenspiel auf CD-ROM, in dem sich Spieler aus Legosteinen eine Fantasywelt erschließen und bauen können. Das 3D-Spiel ist für Kinder von fünf bis zwölf Jahren gedacht und wird Ende 1996 erscheinen.



Eigene Legostädte lassen sich ohne einen einzigen Baustein erstellen.



Space Simulator

Im Netz der Netze

Unter http://www.microsoft.com/games/SSIM finden sich aktuelle Informationen zu Microsofts Space Simulator. Hinweise von Microsoft-Programmierern zur richtigen Landungstechnik auf dem Mars, technische Informationen, Links zu verwandten Themen und vieles mehr unterstützen den Hobbyastronauten auf seinen Flügen.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Kolumne: Petra Maueröder über die Zukunft der Wirtschafts-simulation

Wirtschaftssimulationen - das sind diese Spiele, bei denen Amis und Engländer nur einen kurzen (meist verachtenden) Blick auf den Bildschirm werfen und dann achselzuckend meinen: „Ah, it's a German game." Stimmt: Wi-Sims sind zu 90 % Spiele **aus Deutschland für Deutschland**. Das ungebrochen starke Interesse an solchen Spielen läßt es den hiesigen Programmierern leichtfallen, ein einziges bewährtes Grundprinzip immer wieder - natürlich mit wechselnden Themen - aufzuwärmen. Der „Trick" ist seit Jahren derselbe: Kern aller Titel nach diesem **Strickmuster** sind die fast immer unanimierten Kulissen zum Draufrumklicken (in der Fachsprache „Requester" genannt). Dazu gibt's **Statistiken** satt. Welch Jubel, wenn ab und zu ein **Zufallsereignis** Farbe in den grauen WiSim-Alltag bringt. Daß unverbrauchte, innovative Konzepte möglich sind, beweisen Titel wie Theme Park, Die Siedler 2 (wenn's denn mal kommt - siehe Telegramm) und das oft unterschätzte Capitalism. Die meisten anderen Spiele dieses Genres unterscheiden sich von **Vertretern der 80er Jahre** nur durch technische Aspekte: SVGA statt EGA/VGA, CD-ROM statt zwölf Disketten, schillernde Lizenz statt originellem Gameplay. Daß sich daran in absehbarer Zeit etwas ändert, ist unwahrscheinlich. Schon jetzt sind wieder etliche Games nach obigem Strickmuster in der Pipeline und warten nur darauf, das bestehende **Branchenverzeichnis** des Genres (Fernsehsender, Computerspielmagazine, Speditionen, Formel 1-Rennställe etc.) aufzustocken. Freuen wir uns also auf ebenso fiktive wie unvermeidbare Knaller wie **Henry Maskes Knockout-Manager**, Der kleine Banker oder Ignacio Lopez' Gebrauchtwagen-Manager.

Der Produzent

Lights, camera, action!



Verwackelte, unterbelichtete Urlaubserinnerungen per Videokamera abzukurbeln, ist eine Sache, die Produktion eines Oscar-verdächtigen Kassenschlagers eine ganz andere. Um letzteres dreht sich alles bei Der Produzent, einer Wirtschaftssimulation von Games 4 Europe. Die Stärken liegen insbesondere bei der Optik (**gerenderte Fullscreen-SVGA-Screens**) und der beeindruckenden Database mit allein **6.000 Filmkonzepten** und 120 fiktiven Schauspielern. Die Spieltiefe dürfte das ähnliche Hollywood Pictures von Starbyte wegen der vielfältigeren Möglichkeiten bei weitem übertreffen. Näheres zu Der Produzent finden Sie im Rahmen des Reviews in der PC Games 6/96.

WarCraft 2 Expansion Set

Nachschub im Mai

Jetzt ist es amtlich: Die erste Mission-CD-ROM für Blizzards Echtzeit-Hit WarCraft 2 kommt! Für unter DM 40,- gibt's zwei neue Kampagnen mit jeweils zwölf herausfordernden Levels (inklusive Intro/Extro), 50 ausgewählte Levels, die per Editor generiert wurden, und ein neues Grafikset namens „Orcish lands", das auch in einigen der neuen Levels auftauchen wird. Die Zusatz-CD-ROM mit dem Untertitel „Beyond the Dark Portal" wird voraussichtlich ab Anfang Mai komplett in Deutsch erhältlich sein.

Return Fire

Warner Interactive schießt zurück

Mehr als **100 Levels** enthält das **Windows 95-Spiel** Return Fire, ein vor allem graphisch beeindruckendes Strategiespiel von Warner Interactive. In **Echtzeit** lotsen Sie ausgehend von Ihrem Bunker entweder Jeeps, Panzer, Hubschrauber oder Kampfjets über das Terrain in der festen Absicht, die Fahne der gegnerischen Partei zu erobern. Detailreiche SVGA-Grafik, **Dolby Surround-Sound** in CD-Qualität und ein Zweispieler-Modus via Splitscreen verzückten bereits in der Vorab-Version. Als Erscheinungstermin wird der Juni 96 genannt!



MissionForce: Cyberstorm

Strategisches Kampfroboter-Gemetzel

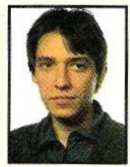


Das **MetalTech-Universum** wird zur Arena für ein aufwendiges Strategiespektakel, das Sierra im Juni 1996 veröffentlichen wird. Sie stellen sich Ihre eigene HERC-Armee aus mehr als **25 Exemplaren** zusammen und haben sogar Einfluß auf die Kombination der einzelnen Roboterbauteile. Die abwechslungsreichen Missionen mit unterschiedlichsten Aufträgen (Erforschung, Bergbau etc.) spielen in zufällig generierten, aufwendig **gerenderten SVGA-Szenarien**, wo Sie sich mit hochintelligenten Gegnern furiose Schlachten liefern.

Telegramm

+++ Hiobsbotschaft für alle, die sehnsüchtig auf **Die Siedler 2** warten: Eine Woche vor Redaktionsschluß teilte Blue Byte mit, daß sich der Release des zweiten Teils auf Ende April 1996 verschiebt. Dies betrifft leider auch unseren Test, der nun mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in Ausgabe 6/96 erscheinen wird. Als Gründe für die Verzögerung werden kurzfristig anberaumte Korrekturen am Missions-Design und dem Gegner-Verhalten angegeben. +++ **Pax Imperia 2**, der in Ausgabe 11/95 vorgestellte potentielle Ascendancy-Killer von Blizzard, wird erst nach dem Action-Rollenspiel Diablo in den Handel kommen. Gerechnet wird mit dem kommenden Herbst. +++ Den August 1996 sollten sich alle Fans der vielgelobten MicroProse-Strategiespiele UFO: **Enemy Unknown** und **X-COM: Terror from the Deep** von MicroProse vormerken. Zu diesem Zeitpunkt soll nämlich X-COM: Apocalypse, dritter und letzter Teil der Serie erscheinen. Entscheidender Unterschied neben optischem Tuning: Der Runden-Modus entfällt, gekämpft wird jetzt in Echtzeit im Stil von Syndicate bzw. Crusader. Als Schauplatz für den finalen Countdown wurde eine futuristische Metropole auserkoren. Erste Screenshots erwarten wir für die nächste Ausgabe. +++

Multimedia & Online & Hardware

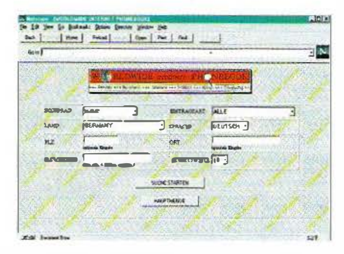

Herbert Aichinger fürchtet sich vor den neuen Telekom-Rabatten

Nachdem sich meine Telefonrechnung nach der Einführung der neuen Telekom-Tarife um moderate 60 Prozent erhöht hat, stellt sich die Frage nach dem Sinn der öffentlichen Proteste. Nach Aussagen der Telekom ist das **Telefonieren** für den Durchschnittsmenschen **billiger** als je zuvor - da ist es doch kein Wunder, wenn man einmal etwas mehr telefoniert als sonst. So, und nur so, läßt sich wohl auch die Telefonrechnung erklären. Für Menschen im **beginnenden Kommunikations-Zeitalter** ist es nun einmal unumgänglich, täglich die Postfächer sämtlicher **Online-Dienste** und **Mailboxen** auf neue Nachrichten zu überprüfen, seine Freunde und Verwandten anzurufen und vielleicht zuvor bei der Telekom-Auskunft nachzufragen.
Für besonders Wissensdurstige gibt es ja nun die **Komfortauskunft**, die zwar etwas teurer kommt, dafür aber auch seltener in Anspruch genommen wird. (So lassen sich viele hundert D-Mark sparen, indem man nicht bei der Komfortauskunft anruft.) Doch die Telekom denkt noch darüber hinaus an den Verbraucher: mit den Rabatten, die irgendwie an die undurchsichtigen Onlinedienst-Tarife erinnern, wird das Telefonieren ja **noch (!) billiger** - nach dem Gesetz der Serie die Telefonrechnung damit jedoch noch ein weiteres Stückchen höher.

Internet Phonebook

Telefonauskunft

Seit Februar 96 gibt es unter **http://www.super.de/phone/** einen neuen Internet-Suchdienst, der nach Usern im Internet fahndet. Ähnlich der **Telefonauskunft** lassen sich Einträge nach Namen, E-Mail-Adresse oder Branchen suchen. Der Eintrag mit Basisinformationen sowie die Suche ist kostenlos.

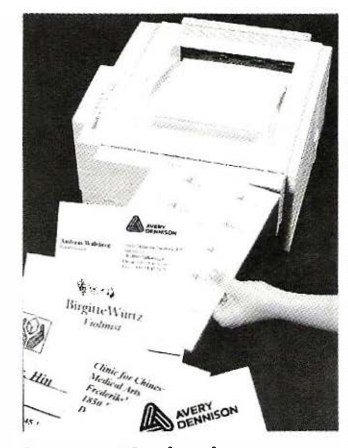

Wer persönliche Homepages oder sein Firmenangebot registrieren lassen will, kommt leider nicht mehr kostenlos davon.

Papier für Laser

Visitenkarten selbst erstellen

Von Avery Dennison stammt ein laserdruckfähiges Papier, in das pro DIN A4-Bogen **zehn Visitenkarten** gestanzt sind. Durch die glatten Kanten lassen sich schnell ansprechende Karten erstellen.

Infos: Avery Büroprodukte, Tel: 08165/95490



Einen guten Geschmack vorausgesetzt, lassen sich schnell individuelle Visitenkarten realisieren.

Internet-Box

Komplette Software

Das Softwarepaket InternetBox der imtek Multimedia-Lösungen GmbH bietet für 198 Mark eine **Sammlung der wichtigsten Internetprogramme** für Windows 3.1. Trumpet Winsock, FTP, Telnet, Archie und IRC/Online-Chat sind ebenso enthalten wie der Navigator von Netscape, allerdings in Version 1.22. Ein Update auf Version 2.0 ist vorgesehen.



Die Internetbox enthält die Internet-Grundausstattung für jeden Windows 3.1-Besitzer.

Multi-Gamestation

Flexible Eingabe

Ein für alle Belange **umbaubares Eingabegerät** ist die Multi-Gamestation. Zusammen mit zwei Fußpedalen und einem Joystickport ist das mit 88 Mark recht preiswerte Gerät vielfältig einsetzbar.

Infos: Pearl, 79426 Buggingen, Tel: 07631/360-0



An das Vier-Achsen/Vier-Tasten-Gerät läßt sich bei Bedarf ein weiterer Joystick anschließen.

Suncom SFX

Joypad mit acht Tasten

Insgesamt acht Tasten plus das Richtungskreuz finden sich auf dem Suncom SFX. Das **programmierbare, treiberfreie Joypad** von Suncom emuliert wahlweise vier Tastatureingaben plus Joystick oder zwölf Tastatureingaben und kann damit auch mit Spielen verwendet werden, die keine Joysticks unterstützen.

Infos: MPS, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh

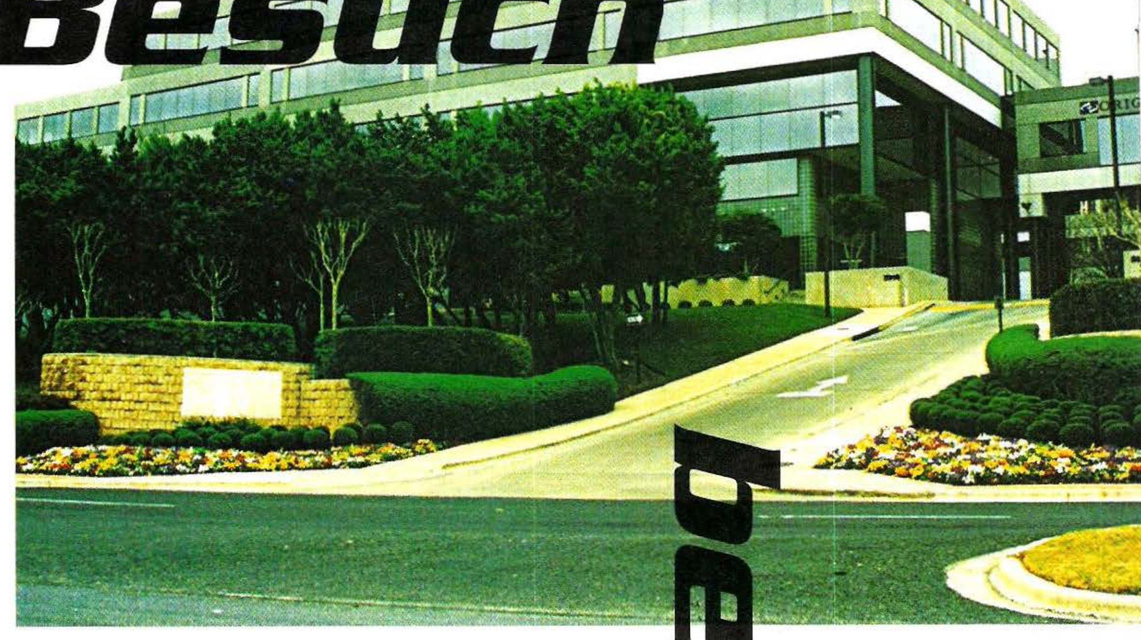


Im Speicher des Suncom SFX finden Tastaturbelegungen von vier Spielen Platz. Die Programmierung erfolgt per Tastendruck.

Ultima 9, AH64D Longbow und mehr

Zu Besuch bei Origin

Unser Ami war wieder für Sie auf Reisen. Bewaffnet mit Vielfliegerkarte, Laptop und einer Filmcrew, besuchte Markus Krichel im texanischen Austin das neue Hauptquartier von Origin Systems. In Kombination mit seiner Reportage auf diesen Seiten finden Sie einen begleitenden Filmbericht auf der CD-ROM.





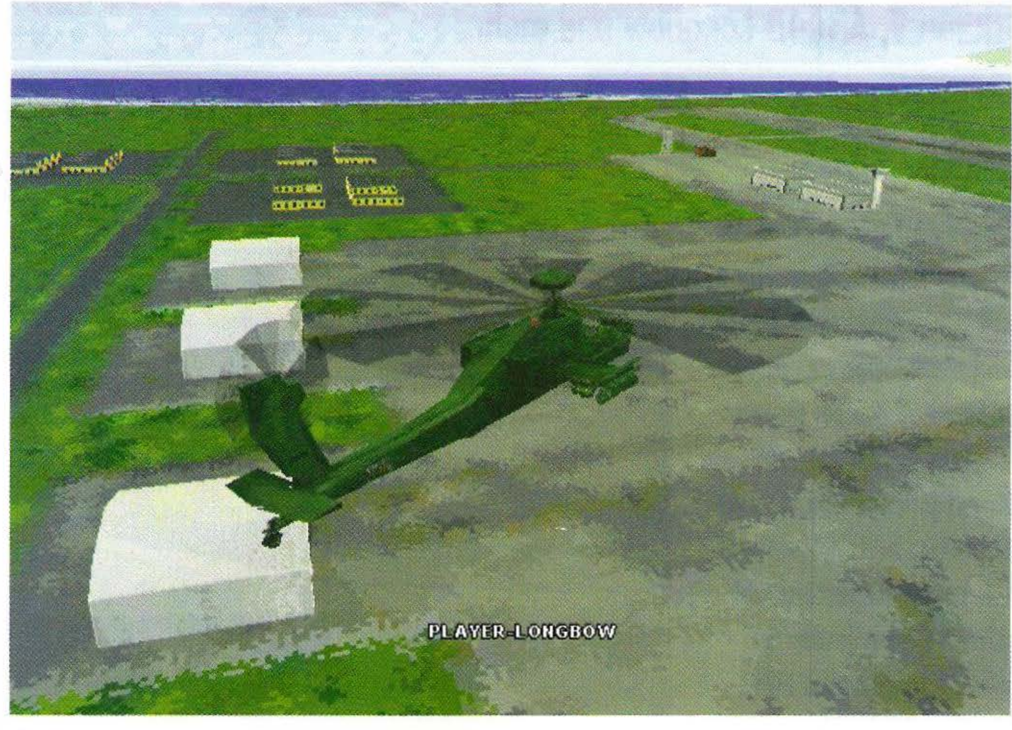
1996 findet man Origin Systems in einem neuen Bürogebäude, mit hundert neuen von insgesamt 300 Angestellten und neuen Plänen für neue Genres. Mit neuen Spielen sieht es in diesem Jahr allerdings lau aus. Die beinharte Realität: Ultima 9 wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 97 erscheinen. Wing Commonder 5 und der dazugehörige Film werden dieses Jahr (und vielleicht sogar nächstes Jahr) auch nicht fertig. Hinzu kommt, daß Chris Roberts sich auch nicht so recht entschließen kann, ob er die bereits begonnenen Arbeiten an dem Fantasy-Adventure Silverheort fortsetzen soll. Silverheart basiert auf der gleichnamigen Buchserie von Michael Moorcock. Vorher soll jedoch noch ein Spin-Off der Wing Commander-Serie mit dem vielversprechenden Arbeitstitel „The Maniac Missions" erscheinen. Wer da wohl die Hauptrolle spielt?

Neues Image

Computerspiele, die sich auf dem immer härter umkämpften Markt behaupten wollen, erfordern einfach immer längere Entwicklungszeiten. Mit AH 64 D Longbow und Crusader: No Regrets werden jedoch zumindest zwei neue Origin-Produkte in diesem Jahr erscheinen. Fraglich sind noch The Dorkening (das vielleicht als Privoteer 2 erscheinen wird) sowie das im Verlauf dieses Berichtes ausführlich beschriebene Ultimo Online. Origin befindet sich im Umbruch. Das Image als Rollen- und Actionspielentwickler soll noch Ansicht von Richord Gorriott neu definiert werden. Mit Jone's AH64D Longbow ziert erstmals eine waschechte Flugsimulation den Produktkotolog. So überzeugt ist man von der Zusammenarbeit mit Jone's, dem Lieferanten für militärische Informationen aller Art, daß man in Boltimore eine Zweigstelle für die exklusive Entwicklung von Flight Sims eröffnet hat. Wer weiß, daß just in dieser Stadt auch MicroProse beheimatet ist, kann sich leicht ausmalen, wo dieser neue Mitarbeiterstab rekrutiert wurde.

Origin, Electronic Arts und Jane's haben sich fest vorgenommen, gemeinsam die realistischsten Flugsimulatoren aller Zeiten zu schaffen. Das erste Produkt in der Serie „Jane's Combat Simulation" ist AH64D Longbow.

Skepsis ist angebracht, wenn Origin eine realistische Flugsimulation verspricht. Bereits dreimal versuchte man in der Vergangenheit, in dieses Genre vorzudringen - leider ohne großen Erfolg. Wings of Glory ließ in puncto Authentizität eher zu wünschen übrig, und die technischen Probleme mit Pacific Strike trieben die PC-Piloten in Scharen zurück zu MicroProse und Spectrum Holobyte. Hat Origin denn überhaupt eine Chance, mit AH64D Longbow die Fehler der Vergangenheit wieder auszumerzen? Ein kurzer Blick auf die Liste der Beteiligten läßt hoffen: Andy Hollis, MicroProse-Mitarbeiter der ersten Stunde und Designer der Klassiker F19 Stealth Fighter, Gunship und F15 Strike Eagle 2 hat sich seit seinem Wechsel zu Origin vor drei Jahren voll und ganz diesem Produkt verschrieben. Mit Paul Grace verfügt das Team über einen weiteren altgedienten Veteranen, der an LHX Attack Chopper, Chuck Yeager's Air Combat und US Navy Fighters beteiligt war. Der Dritte im Bunde hatte mit Spielen noch nie etwas am Hut: dafür ist das britische Unternehmen Jane's der Welt größter Lieferant militärischer Informationen.



AH64D Longbow ist das erste Produkt einer neuen Serie von Flugsimulationen, die von Origin als die realistischsten aller Zeiten angekündigt werden.

Häuptling der Apachen

Der AH64D Longbow ist die neueste High-Tech-Variante von McDonnel Douglas' Apache Attack Helicopter. „Eines der größten Probleme bei der Entwicklung einer Simulation dieser Art ist die Akkumulation sämtlicher Informationen", meint Andy Hollis. „Diese



„In einer Umgebung mit den üblichen Polygon-Hügeln, die normalerweise auf flache Landschaften geklebt werden, könnte man von den taktischen Vorteilen des Choppers keinen Gebrauch machen."









Ein Missionsgenerator, der nach Zufallsprinzip neue Aufträge ausspuckt, garantiert, daß nach den ca. 60 mitgelieferten Missionen nicht gleich Schluß ist. Gekämpft wird am Golf, im Baltikum und in Panama.



Detailverliebtheit vom Scheitel bis zur Sohle: AH64D Longbow könnte nach Strike Commander Origins zweite echte Innovation im Bereich der Flugsimulationen werden. Weitere Spiele im Stil von Longbow sind geplant.

Informationen kann nur ein Unternehmen wie Jane's liefern. Seit diese Zusammenarbeit zustande kam, ist uns erst richtig klargeworden, wieviel wir vorher nicht wußten!" Um den Level der Realität noch weiter anzuheben, verfügt Longbow über texturierte SVGA-Grafiken. Die sind auch notwendig. Dazu Andy Hollis: „In einer Umgebung mit den üblichen Polygon-Hügeln, die normalerweise auf flache Landschaften geklebt werden, könnte man von den taktischen Vorteilen des Choppers keinen Gebrauch machen." Der Unterschied zwischen dem Apache und dem Longbow besteht in erster Linie in dem über dem Rotor angebrachten Radardome. Dieses Feature ermöglicht dem Piloten, den Helicopter hinter einem Hügel zu verbergen und gleichzeitig das Schlachtfeld zu beobachten.

Realistische Funktionen und detaillierte Instrumentierung haben allerdings ihren Preis. Je besser eine Flugsimulation, desto schwieriger ist sie auch zu handhaben. Daher steht es dem Spieler frei, den Schwierigkeitsgrad der eigenen Erfahrung anzupassen.



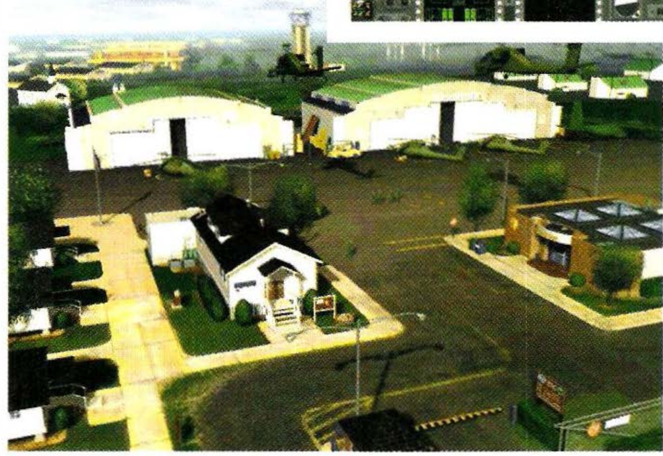


Bei texturierter SVGA-Grafik wie dieser, ist es nicht schwer, auf die Hardware-Anforderungen zu schliessen. Wir vermuten: „Pentium 120 MHz recommended"









Darüber hinaus führt ein achtteiliges interaktives Tutorial schrittweise durch alle Funktionen des Programms.

Obwohl Longbow nun wirklich kein interaktiver Film ist, verfügt das Spiel über die spektakulärsten Zwischensequenzen, die je in einem Computerprogramm - gleich welcher Art - zu sehen waren. Von der Richtigkeit dieses hohen Lobs wird Sie der Film auf der CD-ROM sicher überzeugen können.

Ein weiterer herausragender Faktor ist die Anzahl der Missionen. Eine frei erfundene Kampagne in der baltischen Region verfügt über insgesamt 40 Missionen. In historisch korrekten Szenarien aus Operation Desert Storm (Golfkrieg) und Just Cause (Panama) werden 24 weitere Kampfeinsätze offeriert. Außerdem verfügt AH64D Longbow über einen Missionsgenerator, der unendlich viele Missionen ausspuckt.

Trotz aller Detailverliebtheit sind Andys Flight Sims für ihre gelungene Mischung aus Fun und Reality bekannt. „Darauf kommt es an!", so Andy, „Das Ding wird nur dann ausgeliefert, wenn es auch Spaß macht". Schon im Mai 1996 soll es soweit sein...



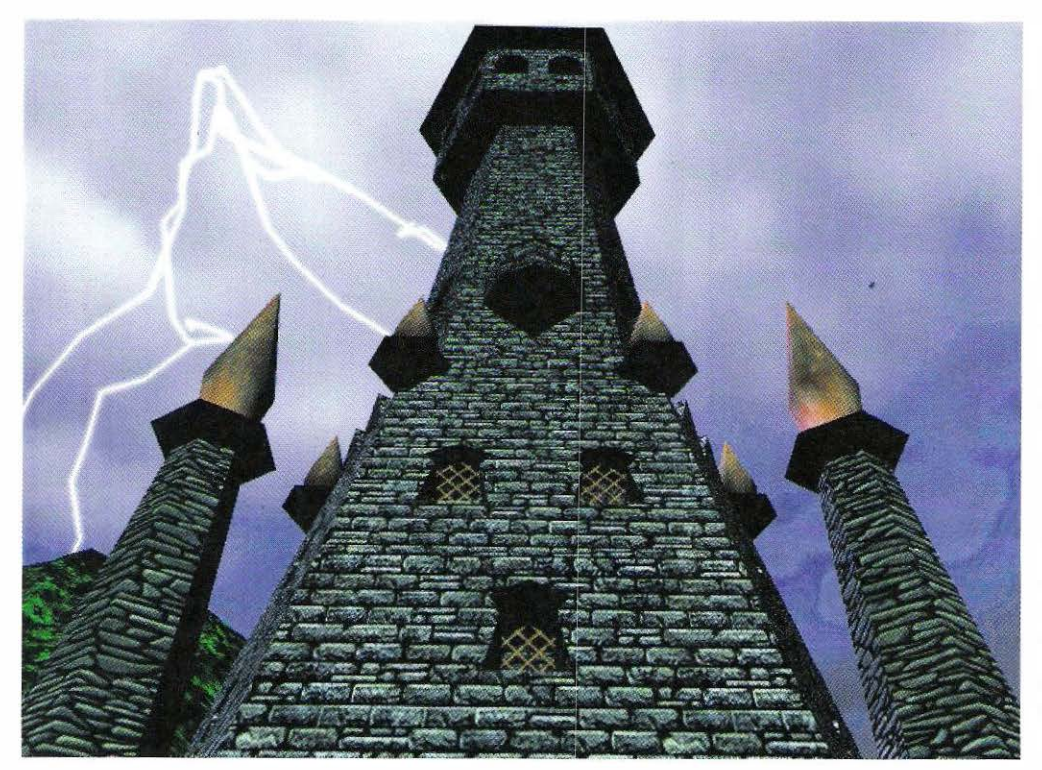




Absolut beeindruckend: Seit Command & Conquer gehören solche Zwischenszenen zur Standardausstattung eines jeden Spiels mit militärischem Inhalt.

More Jane's

Das nächste Produkt in der Serie „Jane's Combat Simulation" ist bereits in Arbeit. In Advanced Tactical Fighters stehen dem Spieler verschiedene Flugzeuge zur Verfügung. Während Andy Hollis mehr Wert auf Details legt, folgt Paul Grace, der für Advanced Tactical Fighters verantwortlich ist, einer anderen Philosophie. „Ich bin mehr actionorientiert und bevorzuge den Luftkampf, und der ist am interessantesten, wenn man ihn in verschiedenen Flugzeugen erleben kann. Das bedeutet zwar Einbußen in puncto Authentizität, macht aber dafür einen Riesenspaß!"



Falsch - die Perspektive im Spiel wird nicht in „Schräg-von-unten" geändert, sondern beibehalten. Gleichbleiben wird weitgehend auch die Steuerung.

Origin ist als pressefreundliches Unternehmen bekannt. Um so neugieriger stimmt daher die Geheimniskrämerei um Ultima 9. Was Fact und was Fiction ist, versuchen wir in dem folgenden Bericht für Sie auszusortieren.

Mit Ultima 9: Ascension endet die Ära des bekanntesten Rollenspielcharakters aller Zeiten. Der Avatar wird hier zum letzten Mal als Hauptfigur zu sehen sein, und bei Origin tut jeder sein möglichstes, um ihm einen würdigen Abschied zu geben. Wie der Avatar sein Ende finden wird, ist natürlich noch ein Geheimnis. Allerdings ist davon auszugehen, daß er auch in zukünftigen Ultima-Spielen hin und wieder seine Aufwartung machen wird. Zwar nicht als steuerbarer Charakter, sondern als spirituelle Erscheinung, in etwa vergleichbar mit Obi Wan Kenobi in Star Wars.

The Gamers Input

Nach dem vielfach kritisierten Hüpf-Avatar in Ultima 8 heißt die Devise bei Ultima 9 „zurück zu den Wurzeln". Um den in der Rollenspielergemeinde entstandenen Imageverlust wieder zu neutralisieren, forderte Richard Garriott im Mai letzten Jahres alle Ultima-Spieler auf, all das aufzulisten, was ihnen in den jeweiligen Folgen am besten gefallen hat. Auf diese Weise glaubt man, das bestmögliche Spiel schaffen zu können. Keine schlechte Idee.

Das Resultat dieser Bemühungen sieht folgendermaßen aus: eine komplexe Story in einer riesigen Spielumgebung, randvoll mit Charakteren, Quests, kniffligen Entscheidungen und moralischen Dilemmas. Auch die Zeit des einsamen Streiters ist vorbei, die Abenteurergruppe feiert in Ascension wieder ein Comeback. Der Clou: Gerüchten zufolge soll diese Gruppe aus einer ganzen Reihe alter Bekannter bestehen. Ich glaube sogar gehört zu haben, daß der tote (oder totgeglaubte) Dupre wieder mit von der Partie sein wird. Das weitere Schicksal dieser Figuren ist aber noch ungeklärt.

Der letzte Teil der dritten Trilogie wird in der finalen Schlacht zwischen dem Avatar und dem Guardian ausufern und somit alle in Ultima 7 und Ultima 8 offengebliebenen Fragen beantworten. Durch die „Ascension" (wörtlich: Aufstieg, Himmelfahrt) des Avatars (Ultima 4 bis 6) und einen Flashback in das erste Zeitalter der Dunkelheit (Ulti-

Interview

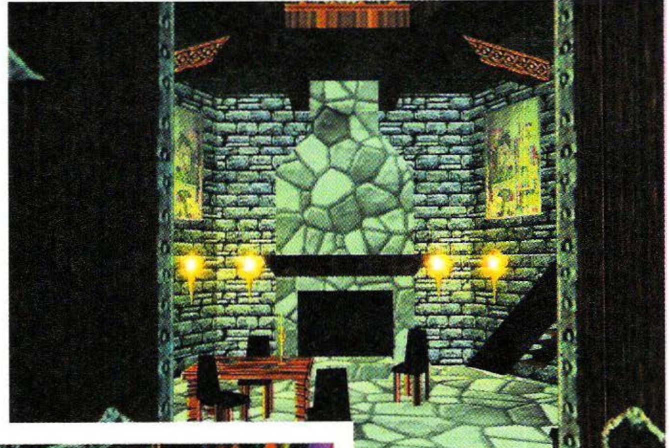
Wenn Richard Garriott der Kopf von Origin Systems ist, dann muß Warren Spector das Herz sein. Der ehemalige Entwickler von Pen-and-Paper Fantasy-Spielen stieß 1989 zu Origin und landete als Co-Produzent von Ultima 6 auf Anhieb einen Hit. Der als Schwerstarbeiter bekannte Designer produzierte und veröffentlichte in nur zwölf Monaten vier Origin-Titel: Wings of Glory, Bioforge, Crusader und System Shock.

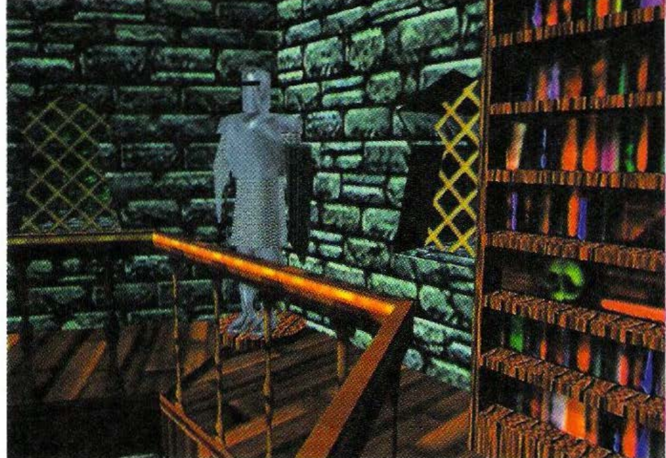
PCG: Ich bin überrascht, daß Origins „Iron Man" überhaupt die Zeit findet, mit uns zu plaudern. Wieviel Titel willst Du denn dieses Jahr veröffentlichen?

♦ *Warren Spector:* Nicht mal einen! Ich habe mich sogar von Ultima 9 zurückgezogen, damit ich mich auf ein neues Genre stürzen kann. Allerdings habe ich ein schlechtes Gewissen, wenn ich nur ein Spiel produziere, deshalb arbeite ich gleichzeitig noch









ma 1 bis 3) schließt sich der komplette Kreis, der die drei Trilogien umspannt.
Um dem Avatar einen würdevollen Abgang zu verschaffen, wurden die beiden bekanntesten Ultima-Designer überhaupt aktiviert. Warren Spector (Ultima Underworld, Ultima 6, Ultima 7) schrieb die Designvorlagen und Richard „Lord British" Garriott kümmert sich persönlich um die Umsetzung. Schließlich ist es nur passend, daß die beiden Personen, die der Figur zu ihrer Popularität verhalfen, ihr auch das letzte Geleit geben. Natürlich verspricht Origin auch für Ultima 9 revolutionäre, neue Technologien. Allerdings muß ich gestehen, daß bei der Demo der bisher fertiggestellten Teile auf den ersten Blick keine besonderen grafischen Unterschiede zu Ultima 8 festzustellen waren. Die „Schräg-von-oben-Perspektive" wurde beibehalten, und die Steuerung scheint im großen und ganzen gleich geblieben zu sein. Eine neue Funktion ermöglicht, aus dem Bild herauszuzoomen und dieses auch zu drehen: dadurch erreicht Origin einen größeren Überblick. Die Ausstaffierung des Avatars erfolgt über das bewährte Paper-Doll-System, bei dem Ausrüstungsgegenstände auf die Figur „geklebt" werden. Das Inventarsystem wurde hingegen komplett überarbeitet, um zu vermeiden, daß es in der Schatztruhe des Avatars wieder zugeht wie in Luis Trenkers Rucksack. Es ist zu diesem Zeitpunkt sicher noch zu früh, um

Die offengebliebenen Fragen aus Ultima 7 und 8 werden im letzten Teil der dritten Ultima-Trilogie endlich beantwortet. Was uns aber Sorgen macht: der Avatar soll von der Bildfläche verschwinden.

Ultima 9 zu preisen. Die Ansätze sind gut und versprechen ein Rollenspiel der großen Tradition. Origin spricht sagar von einem „Rollenspielepos". Lord British ist jedenfalls mehr als zuversichtlich und erhofft sich das beste und erfolgreichste Ultima aller Zeiten. Sein wissendes Grinsen und geradezu unverschämtes Selbstvertrauen läßt darauf schließen, daß er für Ascension noch einige Trümpfe in der Hinterhand hält.



Nach dem grafischen Entwurf aller Charaktere und Locations laufen die Programmierarbeiten schon auf Hochtouren. Erste bewegte Bilder sehen Sie in unserer Origin-Reportage auf CD-ROM.

---

an einer neuen Abenteuerserie. Leider darf ich nicht allzuviel sagen, da ich nicht will, daß irgendein Billigproduzent meine Idee klaut. Es wird sich um ein Solo- oder Multiplayer-Echtzeitstrategiespiel mit einem völlig neuen Konzept handeln. Zur Zeit erreichen wir mit der neuen Engine Bildraten von über 30 Bildern pro Sekunde in SVGA und echtem 3D. Nicht einmal den Titel darf ich verraten, da er so viel über das Spielkonzept aussagt.

PCG: Obwohl Du das Ultima 9-Team verlassen hast, warst Du doch maßgeblich am Design beteiligt. Erwartet uns wieder so ein Super-Mario-Avatar wie beim letzten Mal?

♦ *Warren Spector:* Ich habe das Team nicht wirklich verlassen. Die Weichen waren gestellt, das Design lag im Groben fest und den Rest können die anderen Designer auch ohne mich bewältigen. Außerdem leitet Rich (Garriott) jetzt das Projekt selbst. Zum Super-Mario-Avatar: Nein! Es wird ein klassisches Ultima im besten Sinne werden: eine riesige Spielwelt mit Hunderten von Charakteren und packenden Szenen und Aufgaben. Außerdem bringen wir die Gruppe wieder zurück. Und es gibt ein Wiedersehen mit all den liebgewonnenen Kameraden aus vergangenen Ultimas.

Origin macht keine halben Sachen. So wissen alle, die an der Entwicklung von Ultima Online (oder Multima) beteiligt sind, daß dieses Multiplayer-Netzwerkspiel den Rahmen des bisher Bekannten sprengen muß.

Ultima Online ist nach Ansicht von Richard Garriott das zur Zeit wichtigste Produkt bei Origin. Ein erfolgreicher Einstieg in das immer populärer werdende Genre und der damit verbundene Umsatz würde selbst die astronomischen Verkaufszahlen von Wing Commander oder Ultima wie Peanuts aussehen lassen. Um so erstaunlicher ist es, daß ein Großteil der Designer, einschließlich deren Chef Starr Long, vor weniger als zwei Jahren noch ihr Dasein als Spieletester fristeten.

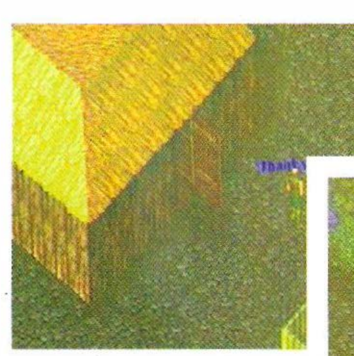
Die lockere Stimmung (siehe Film auf CD-ROM) darf nicht darüber hinwegtäuschen, daß hier hart gearbeitet wird. Das Konzept für Multima verlangt nach einer riesigen Spielumgebung, die aus vier Kontinenten und vielen kleineren Inseln besteht. Tausende von Spielern können gleichzeitig in der SVGA-Umgebung ihre Phantasien ausleben und Online-Charaktere aller Art entwickeln.

Um die Umgebung und die natürliche Entwicklung der Charaktere so lebensecht wie möglich wirken zu lassen, wird die Spielewelt so liberal wie möglich programmiert. Das Programm soll dem Spieler nicht vorschreiben können, was er machen darf, sondern ihm vielmehr erlauben, zu tun, was er will! Jeder Spieler beginnt mit den gleichen Voraussetzungen. Wie die Online-Existenz aussehen wird, entscheidet jeder für sich. Ob man sein Dasein als Abenteurer, Händler oder Pirat bestreiten will, bleibt jedem selbst überlassen. Innerhalb der Städte herrscht eine gewisse Ordnung, die durch eine Art Online-Polizei aufrechterhalten wird. Krawallmacher finden sich ruckzuck im örtlichen Knast wieder. Außerhalb der Städte herrscht jedoch totale Anarchie, und kriminelle Aktivitäten bleiben hier weitgehend ungeahndet. Ein idealer Tummelplatz für Abenteurer und Helden, die hier ihr Ansehen steigern und für Ordnung sorgen können. Das Spiel generiert ebenfalls Aufgaben und Missionen, über die man sich in den lokalen Gilden oder Märkten informieren kann. Traditionelle Rollenspielkonventionen treffen auf Ultima Online nur teilweise zu. Werte für Kraft und Ausdauer steigern sich nicht automatisch nach jedem Kampf. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der gesammelten Erfahrung. Wer unbedingt ein Held werden will, kann beispielsweise bei einem erfahrenen Kämp-





In der Multima-Welt darf man sein und denken, was man will. Ob er sein Leben lieber als Abenteurer, Kaufmann oder Pirat verbringen will, bleibt jedem selbst überlassen.



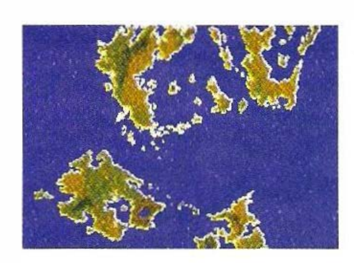
Smalltalk in Britannia: Ultima Online bietet Spielern rund um den Erdball die Möglichkeit, ein Alter Ego im virtuellen Avatar-Land überzustreifen.

PCG: Für viele bist Du der wahre „Mister Ultima". Zwischenzeitlich hast Du an mehr Ultima-Spielen gearbeitet als Richard. Die Integrität der Serie liegt Dir von allen hier bei Origin sicher am meisten am Herzen.

♦ *Warren Spector:* Jetzt übertreibst Du aber! Richard hat mit der Ultima-Serie eine phantastische und vor allem glaubhafte Welt geschaffen, in der sich die Charaktere und die Story so entwickeln, wie wir es sonst nur aus der Literatur oder von der Kinoleinwand her kennen. Ich gebe auch offen zu, daß einige Ultima-Spiele versuchten, diese Wurzeln zu verleugnen.

PCG: Jetzt fallen gleich jeden Moment die bedeutungsschwangeren Worte „Ultima 8"...

♦ *Warren Spector:* Ultima 8 war ein Experiment, und es war notwendig, mit der Serie zu experimentieren, um zu sehen, was machbar ist. Trotz der guten Verkaufszahlen war Ultima 8 für viele Fans der Serie eine Enttäuschung. Ich sehe mich als Repräsentant dieser Gruppe und werde auch in Zukunft mit allen Mitteln versuchen, die Integrität der Serie zu wahren. Ich muß auch offen zugeben, daß es mich freut, wenn mich die

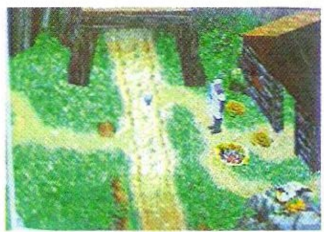


fer in die Lehre gehen. Nach Abschluß dieser Ausbildung versucht man, mit kleineren Missionen genug Geld zu verdienen, um sich neue Waffen und Rüstungen zu kaufen. Diese Kombination aus Kampferfahrung und Equipment verschafft den entscheidenden Vorteil.

Wer früher stirbt, ist länger tot

Wer sich in Gefahr begibt und dadurch umkommt, ist noch lange nicht tot. Der Spieler verwandelt sich in einen Geist und spielt auf einer ectoplasmatischen Ebene weiter. Auf dieser Ebene ist es möglich, mit anderen Geistern zu kommunizieren. Kontakte zur Welt der Lebenden sind jedoch nicht erlaubt. Das Hauptziel der Geister besteht darin, in Tempeln zu verweilen oder von Zauberern wieder zum Leben erweckt zu werden. Der tote Körper bleibt während dessen genau dort







Wenn ein Charakter stirbt, bleibt sein Körper an Ort und Stelle liegen - und wird wahrscheinlich blitzschnell ausgeraubt. Da das Spielprinzip verbietet, das Spiel irgendwie abzuspeichern, erreicht die Identifikation mit der Spielfigur ungekannte Dimensionen.

liegen, wo ihn der Tod ereilte. Mit ziemlicher Sicherheit wurde der Leichnam zwischenzeitlich ausgeraubt, d. h. der Spieler muß nach seiner Wiederauferstehung wieder von vorne beginnen. Besonderer Wert wurde auf die Interaktion zwischen den Online-Spielern gelegt. Obwohl es jedem selbst überlassen bleibt, seine Abenteuer alleine zu bestreiten, empfiehlt sich das Zusammenarbeiten in einer Gruppe. Drei oder vier Kämpfer werden wesentlich leichter mit einem Drachen fertig als ein einzelner. Ruhm und Ehre muß man sich natürlich teilen.

Multima via Internet

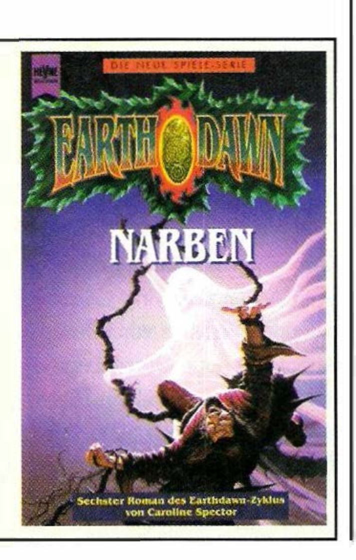
Der Ultima-Online Server wird via Internet erreichbar sein. Die lokale Software wird von Origin vertrieben. An der Preisstruktur wird noch gefeilt. Neben den Kosten für den Internet-Zugang, für die jeder selbst verantwortlich ist, fällt eine stündliche Gebühr an, die irgendwo zwischen einem und drei Dollar liegen soll. Paketpreise oder uneingeschränkter Zugang werden ebenfalls erhältlich sein.

Ab dem 27. März haben 3.500 Betatester die Gelegenheit, Ultima Online eine Woche lang auszuprobieren. Hierzu steht allerdings nur ein Kontinent - Britannia - zur Verfügung. Die Ergebnisse dieses Tests dienen dann als Grundlage zur weiteren Entwicklung der Spielumgebung. Die endgültige kommerzielle Version wird leider noch knapp ein Jahr auf sich warten lassen.

Spieler dafür loben. Fantasy- und Rollenspiele sind mein Leben. Sogar meine Frau ist eine hauptberufliche Autorin von Fantasy-Romanen. Ihr neuestes Buch „Narben" ist gerade in Deutschland erschienen.

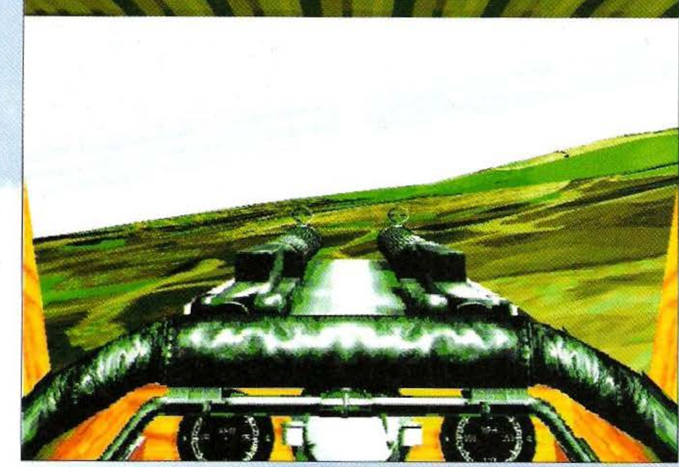
PCG: Nach dieser ebenso schamlosen wie gelungenen Schleichwerbung bleibt mir nichts weiter übrig, als mich zu bedanken und Dir viel Erfolg mit Deinen neuen Produkten zu wünschen.

♦ *Warren Spector:* Danke. Und ich hätte da noch ein Bild von dem Roman meiner Frau ...

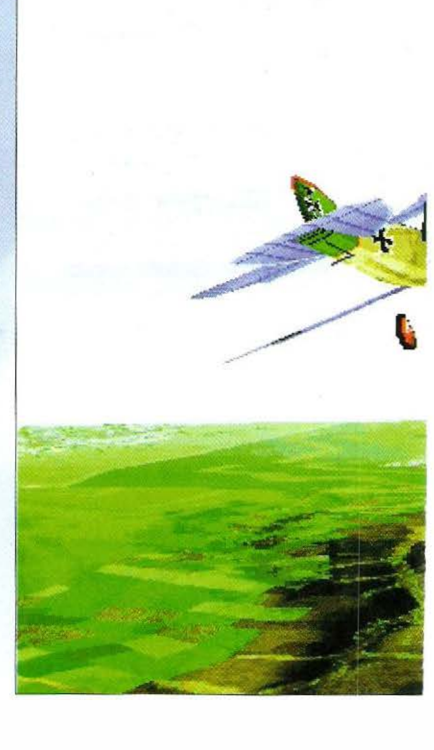


Mrs. Spector ist hauptberufliche Fantasy-Autorin. Dies ist ihr aktuelles Buch Narben, das gerade in Deutschland erschienen ist.

Wenn es um bahnbrechende Flugsimulationen geht, denkt man zuerst an Empire und vor allem an Rowan Software. Als wir vom neuesten Projekt der findigen Briten erfuhren, statteten wir ihnen kurzerhand einen Besuch ab, um uns vor Ort aus erster Hand zu informieren.







Flying Corps

Höhenflug

Rowan Software wurde 1987 mit der Intention gegründet, Spiele und Business-Anwendungen zu produzieren. Die frühesten Spiele entstanden für den Amiga und den Atari ST, darunter Titel wie Falcon, dem auch eine Reihe von Mission-Disks folgte. Bald darauf fand die Begeisterung für realistische Flugsimulationen auch ihren Niederschlag im PC-Softwarekatalog: Reach for the Skies, Overlord und Down Patrol hinterließen durchweg einen sehr guten Eindruck. Bald wird sich mit Flying Corps ein weiteres Produkt zu dieser Reihe gesellen. Obwohl es nicht vor September oder Oktober auf den Markt kommen wird, scheint Rowan mit Flying Corps ein weiteres Mal Neuland zu betreten.

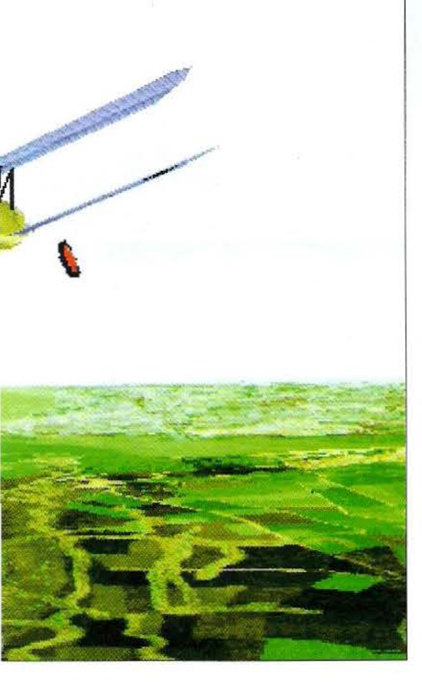
Akribische Recherchen

Bevor man sich der eigentlichen Arbeit an Flying Corps zuwandte, galt es zunächst, eine völlig neue Game-Engine auf die Beine zu stellen. Diese soll es ermöglichen, eine viel flüssigere und äußerst detaillierte Spielumgebung mit neu entwickelten konturierten Landschaften zu integrieren. Alle Konturdaten entsprechen genau denen, die den realen Kampagnen zugrundelagen. Pläne von Schützengräben und Aufklärungskarten aus dem Ersten Weltkrieg wurden hinzugezogen, um die tatsächlichen landschaftlichen Gegebenheiten so exakt wie möglich nachzubilden. Man gewann die Konturdaten mit Hilfe von modernen Cruise Missiles, und zur wirklichkeitsgetreuen Umsetzung der Landschaftsfarben besuchte Rod Hyde, der Managing Director und Designer des Spiels, die entsprechenden Regionen in Frankreich und schoß knapp 300 Fotos. Außerdem verglich man die verwendeten Landschaftstexturen mit originalen Luftaufnahmen aus der Zeit des Ersten Weltkriegs. Die vier Missionen des Spiels werden in einem ca. 150 Quadratkilometer umfassenden Luftraum absolviert.

Anspruchsvolle Akkuratesse

Angesichts der im ganzen Spiel aufrechterhaltenen hohen Qualität und Detailtreue empfiehlt sich der Einsatz eines Rechners der P90er Klas-

se. Selbstverständlich lassen sich diverse Features abschalten, um das Spiel auch auf einem 486er mit 66 MHz spielbar zu machen.
Statt der üblichen 256 Farben werden diesmal 32.000 geboten, daneben Wolken in SuperVGA und konturierte Landschaften, die auch aus der Nähe betrachtet nicht pixelig erscheinen. Eine Überarbeitung erfuhr ferner die Künstliche Intelligenz in der neuen Engine: sie berücksichtigt nun sowohl die Persönlichkeit des Piloten als auch den Typ der Maschine, die er fliegt.
Insgesamt stehen dem Spieler sechs verschiedene Flugzeuge zur Verfügung - zwei deutsche, zwei britische und zwei amerikanische. Natürlich hätte man noch weitere Typen integrieren können, aber das hätte sich negativ auf Genauigkeit und Realismus im Flugverhalten ausgewirkt. Alle sechs Flugzeuge basieren nämlich auf den Schilderungen von Piloten aus dem Ersten Weltkrieg, die mit diesen Maschinen Erfahrungen gesammelt hatten. Darüber hinaus zog man sogar noch weitere Luftfahrt-Experten zu Rate.
Ebenso realistisch wie die Flugzeuge gestalten sich die Missionen, obwohl hier ebenfalls viele Effekte abgeschaltet werden können, um auch dem Gelegenheitsflieger die Chance zu geben, sich ins Kampfgetümmel zu stürzen.



Während der Luftschlachten können Sie wie gewohnt in eine Außenansicht schalten, um einen besseren Eindruck von der Umgebung zu bekommen.

Wanted: Red Baron

Um das Spiel noch authentischer wirken zu lassen, bittet Rowan Software unsere Leser, ihre Namen samt Porträtfotos einzuschicken, so daß diese in das Game integriert werden können. Sechs Pilotenkanzeln müssen besetzt werden, und zwar mit den Namen und Fotos der Gewinner dieser Aktion. Wenn Sie also glauben, etwas von einem „Roten Baron" im Blut zu haben, sollten Sie Ihren Namen und ein Brustbild von sich an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: „Flying Corps Competition"
Isarstraße 32 - 34
90451 Nürnberg

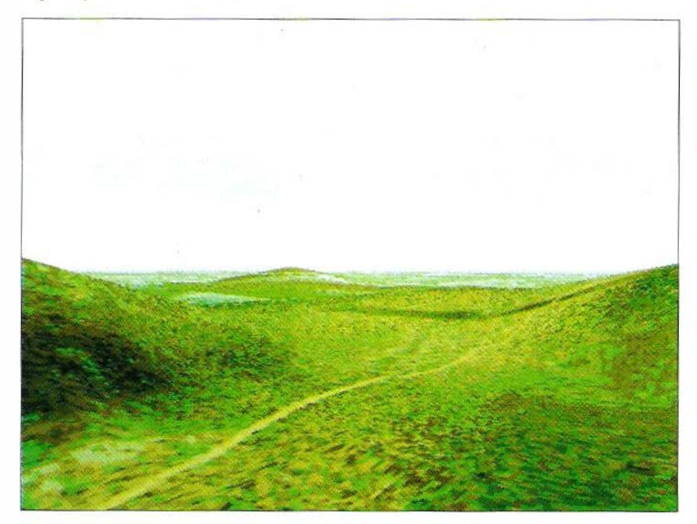
Die glücklichen Gewinner müssen sich dann zwar eine Weile bis zum Erscheinen des Spiels gedulden, aber das nimmt man doch gerne in Kauf, wenn man sich dafür in der neuen Flugsimulations-Referenz verewigt sieht, oder?

Einzigartige Spieltiefe?

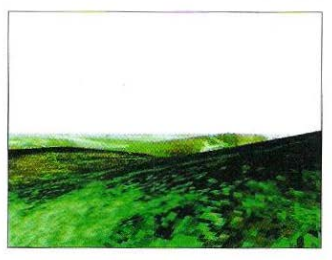
Den Kampagnen selbst liegen reale Kriegsereignisse aus den Jahren 1917/18 zugrunde. Jede von ihnen wird aus bis zu 20 Hauptmissionen bestehen, und die ersten drei finden in der Somme-Region statt. Die erste Kampagne, bekannt unter dem Namen „The Circus", gibt dem Spieler die Möglichkeit, die Identität von Lothar, dem Bruder des berüchtigten deutschen Fliegerasses Baron von Richthofen, anzunehmen. Es ist Anfang Mai, und der Rote Baron ist auf Heimaturlaub, nachdem er im April 21 Siege errungen hat. Als Leiter der Jasta ist es nun Ihre Aufgabe, die Anzahl von Lothars Siegen im Mai von 15 auf 52 zu erhöhen.
Die anderen Kampagnen umfassen die Schlacht von Cambrai, die Frühjahrsoffensive und die „Hat in the Ring"-Kampagne - sie sind nicht minder detailgetreu als die erste, und kleinere Abweichungen von den tatsächlichen Geschehnissen dienen lediglich der Steigerung des Spielspaßes.
Dank der ebenfalls integrierten Sub-Missionen sieht es ganz so aus, als ob Flying Corps die bislang umfangreichste Flugsimulation überhaupt werden könnte. Die einzelnen Flugabschnitte werden durch kurze Video-Clips im Vallbildschirm-Modus miteinander verbunden. Dies trägt nicht nur zur Atmosphäre des Spiels bei, sondern gestattet auch einen Einblick in die tatsächlichen Flugbedingungen in der Zeit des Ersten Weltkriegs. Mit den Grafiken wird natürlich Stereosound einhergehen, um das einzigartige Gefühl rüberzubringen, das man beim Steuern eines Flugzeugs aus dem Ersten Weltkrieg hat. Eventuell kommt dabei sogar das Q-Sound-System zur Anwendung, das einen besonders ausgeprägten Raumklang ermöglicht, doch bekamen wir für dieses Gerücht noch keine offizielle Bestätigung.

Rod Hyde erklärt ausführlich, wie die einzelnen Szenarien aufgebaut wurden.

Die detaillierten Strukturen der verschiedenen Landschaften und die weichen Übergänge bei Hügelketten bzw. kleineren Höhenunterschieden machen Flying Corps sehr realistisch.









Für jeden etwas

Jede Mission läßt sich auf dreierlei verschiedene Weisen angehen. So kann man die Mission in voller Länge in Echtzeit durchspielen - mit Start, Flug zum Einsatzort, Zerstörung der relevanten Ziele und Rückkehr zur Basis. Der taktische Ansatz wirft einen sofort mitten in einen Dogfight und dürfte vor allem die Action-Fans ansprechen. Die strategische Methode schließlich erlaubt eine langsame Annäherung an das Ziel und gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich eine Taktik zurechtzulegen, bevor er sich in die Schlacht stürzt. Hinter der breiten Palette an verschiedenen Vorgehensweisen steckt die Intention, möglichst viele Spieler mit dem Produkt anzusprechen. Flying Corps soll so benutzerfreundlich und anpassungsfähig wie möglich werden, so daß der Spieler selbst die Farben seiner Flugzeuge verändern und seinen Piloten eine eigene Identität verpassen kann. Es sieht so aus, als ob die Designer bei Rowan Software wirklich fast an alles gedacht haben. Sie scheuten keine Mühen, Flying Corps sorgsam, akkurat und spielbar zu gestalten und kombinierten spannende Flugmissionen mit detaillierten Grafiken und Ereignissen.

Herbert Aichinger ■







Entscheidet man sich für eine „Campaign", so wird das Szenario in Form eines kurzen Videos dargestellt. In diesem Beispiel handelt es sich um „Cambrai Aerodrome, 1917".

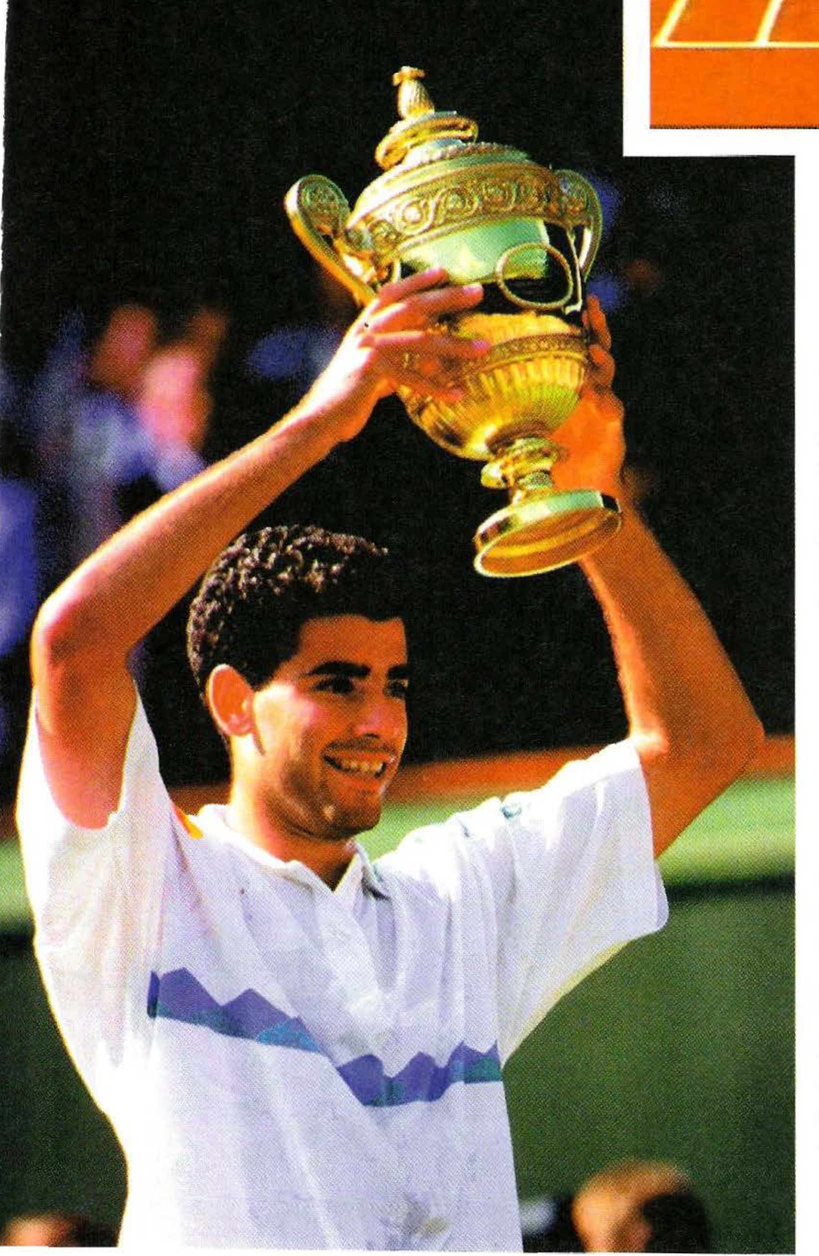
Pete Sampras Extreme Tennis

Grand Slam

Die Codemasters haben ihrer Arbeit schon immer eine andere Philosophie zugrundegelegt als die meisten Softwarefirmen. Sie operieren von einem umgebauten Bauernhof aus und produzieren hervorragende Spiele. Als wir eingeladen wurden, das Team in Großbritannien zu besuchen, packten wir unsere Rucksäcke und machten einen Abstecher in die ländlichen Regionen der Insel.



So kennt man eine Tennisübertragung aus dem Fernsehen: dies ist wohl die anwenderfreundlichste und zugleich übersichtlichste Perspektive.

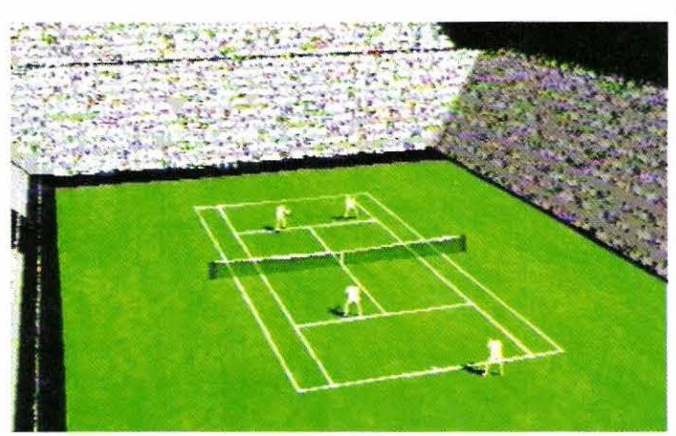


Jeder, der sich irgendwann einmal mit Computerspielen beschäftigt hat, kennt zumindest eines der 16 Bit-Produkte aus dem Hause Codemasters: MicroMachines, Dizzy und natürlich Pete Sampras Tennis stellen lediglich die bekanntesten Werke aus dieser Software-Schmiede dar. Nun wollen sich die Programmierer endlich der „Superkonsole" PC zuwenden. Eigentlich kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Codemasters bei ihren Entwicklungen bislang immer das Gameplay in den Vordergrund gerückt haben - man sieht ihren Spielen den Aufwand, der in ihnen steckt, nicht auf den ersten Blick an.

Viele andere Produzenten legen enormen Wert auf gerenderte, dreidimensionale Polygongrafiken, so daß am Ende der Produktionsphase kaum mehr Zeit für das Gameplay bleibt. Es hat fast den Anschein, als sei auf den CDs einfach zu viel Platz, der mit speicherfressenden Grafiken und Videosequenzen gefüllt werden müßte. Dieser Entwicklung wollen die Codemasters etwas entgegensetzen - die Industrie hat lange genug ignoriert, worauf es den meisten Usern wirklich ankommt: spielbare Games, die darüber hinaus auch noch Spaß machen. Spiele, die einen die Zeit vergessen lassen und die man immer wieder gerne aus dem Regal hervorholt. Und davon gibt es nach wie vor viel zu wenige.

Hechtsprung

In den letzten sieben Monaten hat Codemasters an einer Tennis-Simulation gearbeitet, die alle anderen einschlägigen Spiele in den Schatten stellen soll. Man begann damit, daß



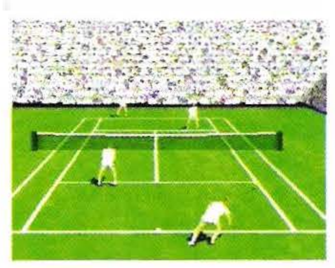
Aus diesem Blickwinkel läßt sich das Match genießen: am besten mit einer Portion Erdbeeren mit Schlagsahne, dem Standard-Snack beim renommierten Wimbledon-Turnier.

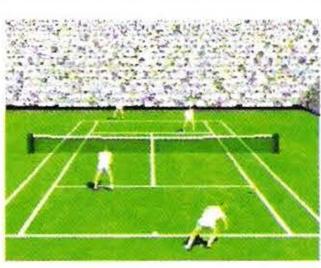
man versuchte, die Grundelemente des Tennis-Sports in den Griff zu bekommen. Die Bewegungen der Spieler und die Schläge müssen auf dem Bildschirm schließlich so flüssig, realistisch und vielseitig wie möglich rüberkommen. Um dieses Ziel zu erreichen, bediente man sich der modernsten Meßtechnologie, die es erlaubt, die relevanten Bewegungsabläufe eines Tennisspielers zu analysieren. Darüber hinaus installierte man in einer Tennishalle ein System aus acht Kameras. Anhand der gewonnenen Daten konnte man dann die wohl bislang akkurateste Tennis-Simulation überhaupt entwickeln.

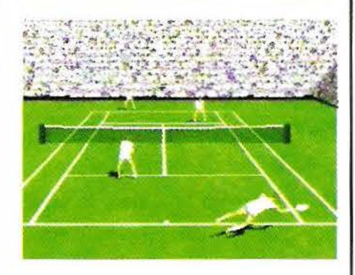
Zunächst erstellten die Programmierer ganz einfache Spielfiguren, die dann später zu detaillierten Drahtgittermodellen ausgearbeitet wurden. Im letzten Arbeitsschritt versah man die einzelnen Polygone mit Texturen, um einen dreidimensionalen Effekt zu erzielen.

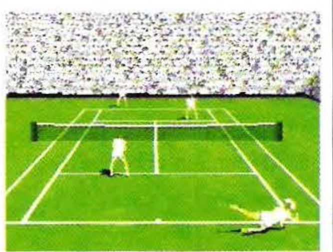
Künstliche Intelligenz

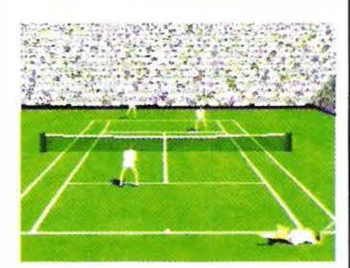
Insgesamt wird man die Wahl aus 20 vorgefertigten Spielfiguren haben, die so abgedrehte Namen wie Jimmy „Flex" Wagner oder Solomon Zodiac tragen. Vier Charaktere können individuell den Wünschen



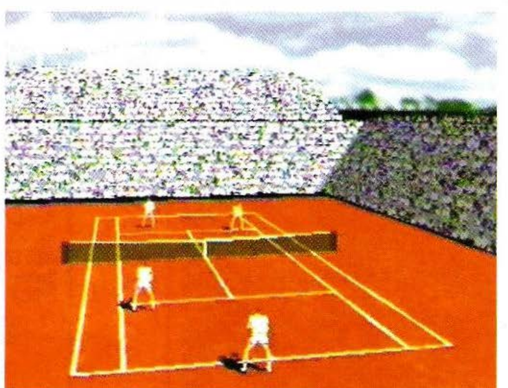








Der legendäre Becker-Hechtsprung darf natürlich nicht fehlen.

Durch zahlreiche Optionen läßt sich das Spiel den individuellen Erfordernissen anpassen. Im linken Bild bleibt die Kamera stets „am Ball", rechts sehen Sie eine leicht nach hinten verzogene Ansicht.

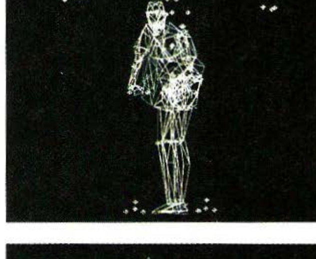
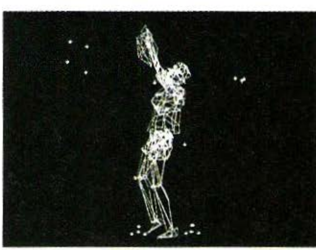
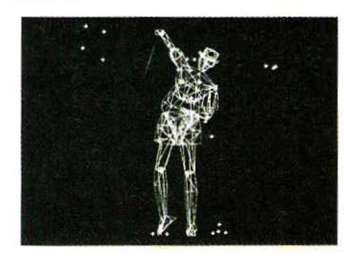
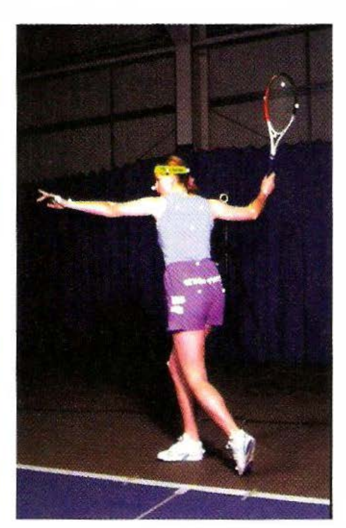





Nach dem Spiel werden noch einmal alle Höhepunkte präsentiert. Gesalzene Kommentare der Moderatoren inklusive.

des Users angepaßt werden und vier weitere - zwei männliche und zwei weibliche - sind irgendwo im Spiel versteckt. Die digitalen Tenniscracks bekamen von den Programmierern sogar Künstliche Intelligenz verpaßt, so daß jeder von ihnen über ganz spezielle Fähigkeiten verfügt und sich mit der Zeit an den Stil des menschlichen Users anpaßt. Sechs verschiedene Plätze stehen für die teilweise auf den Grand Slam Tournaments basierenden Matches bereit. Darüber hinaus gibt's zwei versteckte Locations, von denen eine in der New Yorker Bronx angesiedelt ist. Alle Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und spiegeln die örtlichen Eigenheiten genau wieder. Selbst vor den Schiedsrichtern macht der Realismus nicht halt: sie sprechen in der jeweiligen Landessprache, u. a. sogar russisch oder chinesisch!

Auch über die Sprachausgabe hinaus hat man sich viel Mühe gegeben, die Spannung und den Nervenkitzel umzusetzen, die ein gutes Tennismatch begleiten. Beinahe 50 MB an Zuschauer-Samples und Soundeffekten fanden in das Spiel eingang, und das Publikum reagiert ganz differenziert auf die verschiedenen Situationen auf dem Court. Selbst die Größe des Platzes und die Bodenbeschaffenheit wirken sich auf den Sound aus.

Wenn Sie ganz genau hinsehen, entdecken Sie bei der Dame im rechten Bild viele kleine Sender, welche die Daten eines Bewegungsablaufs an den Computer übertragen. Dieses Verfahren nennt man „Full Motion Capturing". Links sehen Sie schließlich das Resultat.

Fernsehshow

Es gibt drei Möglichkeiten, Pete Sampras Extreme Tennis zu spielen: das Single Match erklärt sich eigentlich schon von selbst. Im Knock-Out können sich acht menschliche Wettkämpfer miteinander messen, und im Tournament bekommt man die Möglichkeit, an einem kompletten Grand Slam-Turnier teilzunehmen. Unterbrochen wird das Spielgeschehen immer wieder durch TV-Kommentare, in denen sich der amerikanische Ex-Tennis-Profi Jim Smash und der Brite Major Duffer zu Wort melden. In über 500 Filmsequenzen gehen sie auf fast alle Aspekte eines Matchs ein. Die Szenen wurden speziell für das Spiel abgedreht und entstanden in Absprache mit dem Entwicklungsteam, um sicherzustellen, daß sie sich perfekt in das Spiel einfügen.

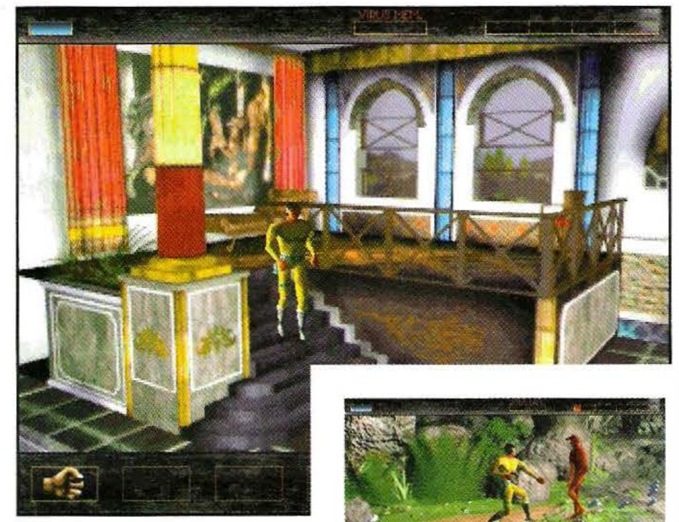
Über das Gameplay läßt sich im Moment noch nicht viel sagen, denn Pete Sampras Extreme Tennis ist erst zu 60% fertig. Es zeichnet sich jedoch bereits ab, daß man das Geschehen aus einzigartigen Blickwinkeln genießen darf. Zunächst wäre da die First Person-Perspektive, dann gibt es zwei Blickwinkel, in denen man die Spielfigur von hinten wahrnimmt, und außerdem sind noch vier weitere Kamera-Einstellungen geplant, aus denen man das Spiel verfolgen kann.

Wie nicht anders zu erwarten, erscheint Pete Sampras Tennis ausschließlich auf CD-ROM und wird aller Wahrscheinlichkeit nach erst von einem 486DX50 an lauffähig sein. Wer schon jetzt Appetit auf Erdbeeren mit Schlagsahne verspürt, den müssen wir allerdings noch um etwas Geduld bitten. Vor Juni wird Pete Sampras Extreme Tennis nämlich nicht erscheinen.

Herbert Aichinger ■



Dieser Säbelzahntiger wurde von einem Comic-Zeichner entworfen und animiert - was man an seinen Proportionen auch leicht erkennen kann.



Obwohl man bei solchen Bildern einen Alone in the Dark-Verschnitt erwarten könnte, ist Time Commando ein reines Actionspiel.

Time Commando

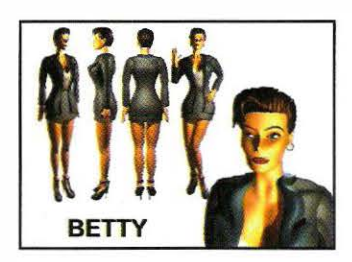
Zeitreise

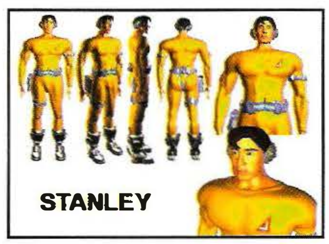
Ihre lebensecht animierten 3D-Figuren sind für Frédérick Raynal und Olivier Lhermite inzwischen zu einem Markenzeichen geworden. Für die beiden Programmierer fing mit Alone in the Dark alles an, dann kam die Trennung von Infogrames und schließlich die Gründung ihrer eigenen Softwarefirma, Adeline Software. Inzwischen hat Adeline auch international einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht - und das, obwohl ihr erstes und bisher einziges Spiel, Little Big Adventure (LBA), bereits vor über einem Jahr erschien. Doch LBA 2 befindet sich bereits in der Mache, und ein dritter Titel wird demnächst fertig: Time Commando ist ein Actionspiel mit LBA-Aussehen und Street Fighter-Spielbarkeit.

In Time Commando werden Sie als Profi-Hacker zu einem Notfall gerufen: ein Holographie-Computer, der für militärische Ausbildungszwecke benutzt wird, wurde von einem komplexen Virus befallen. Er hat die Kontrolle über alle Virtual Reality-Programme des Systems übernommen, und in den unterschiedlichen Zeitzonen, die der Supercomputer holographisch simulieren kann, jede Menge Unheil angerichtet. Ihre Aufgabe ist es nun, alle Zeitprogramme des Systems nacheinander aufzusuchen und unzählige von virusgesteuerten Gegnern auszuschalten. Das Abenteuer beginnt in der Steinzeit, wo Höhlenmenschen und Säbelzahntiger mit bloßen Händen bekämpft werden müssen. Zusammen mit den Ausflügen ins Mittelalter, dem klassischen Japan, dem Wilden Westen und anderen Szenarien summieren sich die Levels auf eine Gesamtzahl von neun. In allen Zeitperioden präsentieren sich nicht nur die Umgebungsgrafik und die Gegner zeittypisch, sondern auch die vielen verschiedenen Waffen, die man im Laufe des Abenteuers finden kann. Während man in der Steinzeit noch einen Faustkeil zu seiner Verteidigung einsetzen muß, kämpft man im Wilden Westen mit Revolvern und Gewehren. Die aus mehreren hundert Polygonen zusammengesetzten Spielfiguren wurden noch brillanter animiert als seinerzeit in LBA. Der höchste Aufwand wurde natürlich für die Hauptfigur getrieben, die einen Morgenstern ebenso elegant schwingt wie etwa ein japanisches Langschwert.

3D aus der Konserve

Das Besondere an Time Commando sind die detailreichen SVGA-Hintergrundgrafiken, die als flüssige Kamerafahrten





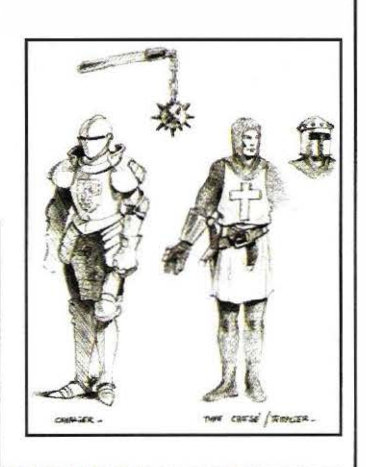
Die beiden Hauptcharaktere Stanley und Betty wurden in verschiedenen Posen gerendert.

über den Bildschirm ziehen, sobald man den Helden in Bewegung setzt. Jeder der neun Levels befindet sich als vorberechneter Film auf CD, der je nach Schrittgeschwindigkeit des Spielers schnell oder langsam abgespielt wird. Die Rechenzeit, die durch die Hintergrundgrafik „aus der Konserve" eingespart wird, fließt deshalb voll in die Animation der Kämpfer-Sprites, die sich dafür um so realistischer bewegen. Gespielt wird aus der 3D-Schrägperspektive, was einen freien Blick auf das Kampfgeschehen garantiert. Die Tastenkombinationen, die für Fußtritte und Schläge gewählt wurden, erinnern an die Steuerung von Action-Adventures wie Alone in the Dark 3 und ähnlichen: jede Cursortaste ist mit einem bestimmten Hieb oder Tritt verknüpft. Doppelbelegungen einzelner Tasten werden über die niedergehaltene [STRG]- oder [ALT]-Taste ausgewählt. Wer nur ungern mit der Tastatur spielt, kann natürlich auch mit einem Joypad vorliebnehmen. Obwohl Time Commando als reines Actionspiel konzipiert wurde, hat der Spieler Zugriff auf ein Inventory, in dem die verschiedenen Waffen abgelegt werden. Grundsätzlich geht es darum, den Weg durch einen Level innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst schnell zu schaffen, aber ein Blick hinter so manches Gebüsch kann sich lohnen; wie in vielen anderen Actionspielen gibt es auch hier Bonusgegenstände, die ein allzu hastiger Spieler niemals finden kann.

Thomas Borovskis ■

Maßarbeit: Für alle beteiligten Spielfiguren wurden zunächst ausführliche Charakterprofile erstellt.







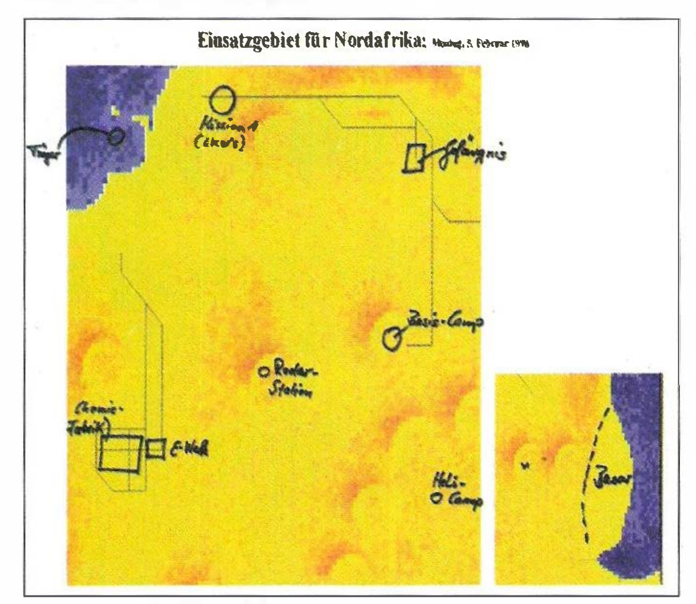
Ein gut durchdachtes Leveldesign ist schon die halbe Miete: diese ausführlichen Skizzen sind dafür oberste Voraussetzung.



Das Hexagon-Kartell

Der Überflieger

Als erster deutscher Hersteller versucht Ascon, fernab von konventionellen Wirtschaftssimulationen neue Märkte zu erschließen. Mit „Das Hexagon-Kartell" hat das für Spitzentitel wie Der Patrizier oder Pole Position bekannte Softwarehaus eine astreine Hubschrauber-Simulation in der Mache.



Bevor ein Level in Bits und Bytes umgesetzt wird, muß erst einmal eine anständige Skizze angefertigt werden. Sonst passieren zwangsläufig kleine logische Fehler.

In nicht allzu ferner Zukunft, Ende des 20. Jahrhunderts. Das organisierte Verbrechen in Italien, China, Kolumbien, Japan, Polen und Rußland legt alle Streitigkeiten beiseite und schließt sich zu einem gefährlichen, überdimensionalen Kartell mit dem Namen „Das Hexagon" zusammen. Schon bald kontrolliert das Hexagon jedes kleine Verbrechen auf der Erde. Ob kleiner oder großer Halunke, jeder muß seinen Tribut an das Syndikat entrichten. Da die nationalen Polizeikräfte nicht grenzübergreifend operieren dürfen, sind sie in den meisten Fällen machtlos, kein Bürger kann sich noch sicher fühlen. Es kommt schließlich zum äußersten: der Konflikt eskaliert, und der Weltsicherheitsrat ruft ein internationales Sonderkommando ins Leben, das von einem der modernsten Flugzeugträger aus operiert. 100 Helikopterpiloten aller Länder werden hier stationiert und haben die Aufgabe, die sechs Knotenpunkte des Kartells zu zerschlagen.

Sieben Szenarien

Die exzellente Grafik ist das Aushängeschild von „Das Hexagon-Kartell". Die sieben verschiedenen Szenarien (Kolumbien, Golf von Mexiko, Italien, Rußland, Japan, China und eine geheime Basis) überzeugen durch sehr penibles Landschaftsdesign. Wer die Anwendungssoftware VistaPro schon einmal in Augenschein genommen hat, wird hier Parallelen feststellen können - auch wenn beide Programme überhaupt nichts verbindet. Alle Objekte (Flugzeuge, Helikopter, Häuser, Wälder) verfügen über akkurat berechnete Schatten sowie feine Texturen und wirken da-

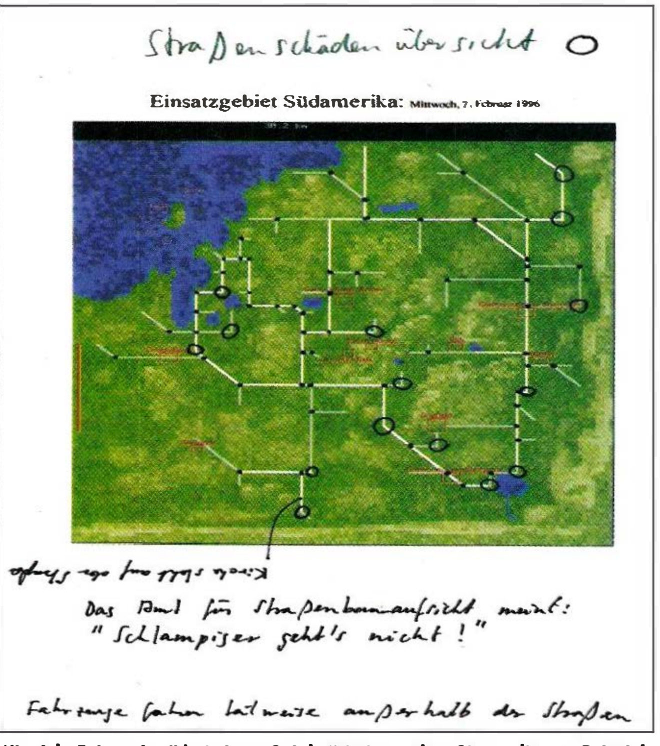






Aufgrund der wirklich beeindruckenden Engine braucht sich Das Hexagon-Kartell nicht vor internationaler Konkurrenz zu verstecken.

durch realistisch und lebensecht. Die hervorragende Umgebung läßt sich natürlich auch aus zahlreichen Außenansichten und - aufgrund einer speziellen Zusatzoption - an Bord einer abgeschossenen Rakete genießen. Blutige Einsteiger, die mit „Das Hexagon-Kartell" erste Erfahrungen mit dem Thema Flugsimulationen machen möchten, werden von Ascon scheinbar nicht im Stich gelassen. Zahlreiche Übungsmissionen führen den Spieler in die hohe Kunst des Helikopter-Fliegens ein, und jede Mission kann durch einen einstellbaren Arcade-Level den individuellen Erfordernissen angepaßt werden. Insgesamt stehen 70 völlig verschiedene Missionen zur Verfügung, die abwechslungsreiche Zielsetzungen haben: neben dem üblichen „Search & Destroy" müssen auch Gefangene befreit, Gebiete aufgeklärt und Feinde abgefangen werden. Außerdem wird Ascon ein „dynamisches Cockpit" integrieren, d. h. der Sichtwinkel orientiert sich an den momentan vorherrschenden Fliehkräften, und der Blick haftet auf einem einmal anvisierten Feindobjekt.



Wieviel „Feintuning" bei einem Spiel nötig ist, sehen Sie an diesem Beispiel. Hier hat einer der Beta-Tester genau festgehalten, an welchen Stellen noch Unstimmigkeiten im Leveldesign sind. Kirchen dürfen bei einem perfekten Spiel eben nicht mitten auf einer Straße stehen.

Virtual Reality

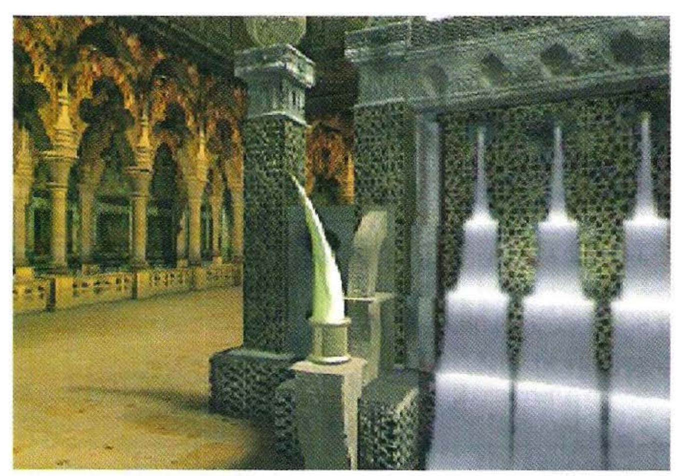
Bei einer Flugsimulation bietet sich die Unterstützung eines VR-Helms natürlich an. Obwohl Ascon momentan noch an Anpassungen für alle erhältlichen Systeme arbeitet, baut das Gütersloher Unternehmen auf den VFX-1 von Forte, da es sich um einen völlig abgeschlossenen Helm handelt. Bei einem kurzen Testflug erwies sich die VR-Unterstützung als tadellos, Geschwindigkeitsprobleme gab es auch bei langsameren Rechnern kaum.

Oliver Menne ■

Zork Nemesis

Myst(-erium)?


Was man hier nicht sieht: in fast jeder Location kann sich der Spieler 360 Grad um seine eigene Achse drehen. Die neue Technik nennt sich Z-Vision.


Das Interior aller Gebäude wurde von Kinoerfahrenen Illustratoren entworfen. In 16 Bit-Farbtiefe ist Zork Nemesis ein beeindruckendes Erlebnis.


Der Spieler bahnt sich seinen Weg durch fünf verschiedene Welten. Manche erinnern an das Mittelalter, andere an die Antike oder die Neuzeit.

Im Laufe der Jahre machte Infocoms „Zork"-Adventureihe so manche Veränderung durch. Ursprünglich war Zork nur textbasiert, Jahre später folgte mit Return to Zork der Wandel zum Grafikadventure. Der jüngste Teil erinnert an einen Interaktiven Film.

Obwohl sich der Eindruck, Zork Nemesis sei wohl ein Interaktiver Film (Schauder!), angesichts der Datenfülle von mehreren Gigabyte förmlich aufdrängt, bleibt das Spiel - wie angekündigt - ein Adventure. Diesmal verschlägt es den Spieler in die Forbidden Lands, einen kargen Landstrich, der vom Dämonen Nemesis mit einem bösen Fluch belegt wurde. Der Dämon hat alle großen Alchimisten des Königreiches ermordet und terrorisiert nun das Land und seine Einwohner. Die einzige Hoffnung ist der Spieler, der zu Spielbeginn von Alchimie allerdings noch keine Ahnung hat. Geleitet von den Geistern der toten Zauberer tritt er seine Reise an, lernt die Geheimnisse der Alchimie kennen und erkundet so manches wundersames Gebäude. Die Bauwerke, in denen der Spieler auf die unterschiedlichsten Denkrätsel trifft, scheinen aus den unterschiedlichsten Zeitperioden zu stammen: Tempel erinnern an das Altertum, Konservatorien und Sternwarten tragen mittelalterliche Züge und die Nervenheilanstalt im „Asylum"-Level entstammt wohl der Neuzeit. Für die farbenprächtige Abbildung der fünf Zork Nemesis-Welten wurden einige weltbekannte Designer engagiert, unter anderem auch der Illustrator des Kinofilms Batman Forever. Zork Nemesis wird als reines Windows-95-Produkt erscheinen und die Möglichkeiten des 32 Bit-Native-Mode nutzen.

Menschlicher Touch

Technisch eindrucksvoll ist vor allem die neue Grafik-Engine mit der Bezeichnung Z-Vision, deren Besonderheit es ist, freie 360°-Bewegungen auch in vorberechneten Landschaften zu bieten. Das funktioniert in etwa so: grundsätzlich gibt es in der Welt von Zork nur festgelegte Pfade und Standpositionen - an jeder dieser mehreren hundert Locations kann der Spieler seinen Blick aber völlig frei um 360° drehen. Eine schnelle 3D-Engine verzerrt jedes auf den CDs gespeicherte Panorama-Bild so, daß fast der Eindruck erweckt wird, man stünde in einem 3D-Actionspiel. Aus der Vielzahl der gespeicherten Rundum-Bilder resultiert dann auch das stattliche Spielvolumen - Videoclips spielen nur eine untergeordnete Rolle. Trotzdem wurden 16 professionelle Schauspieler angeheuert, die den gelegentlichen Zwischenszenen und Videoeinblendungen einen menschlichen Touch verleihen. Da der Erscheinungstermin nicht mehr fern ist, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen Test anbieten.

Thomas Borovskis ■

Battle Arena Tohshinden

Konsolenschlacht

Während wir in den letzten Ausgaben bereits eingehend über die ersten Saturn/PC-Konvertierungen berichteten, wurde bei Playmates eifrig an der Umsetzung des ersten PlayStation-Hits Tohshinden gearbeitet. Die Schlacht zwischen Sony und SEGA wird jetzt also auch am PC ausgefochten.



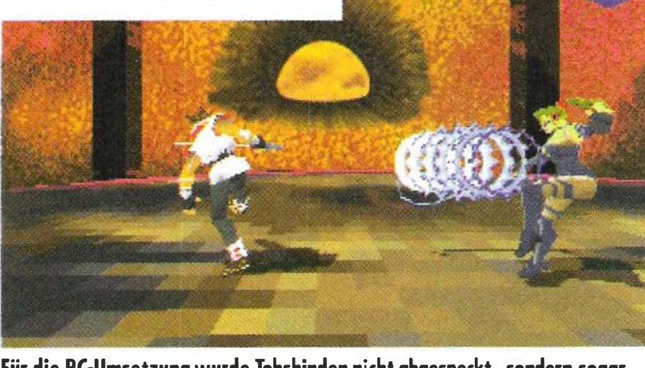
Die Kamerafahrten sind atemberaubend. Der Blickwinkel ändert sich ständig, je nachdem wie nah die Figuren aneinander stehen und welche Technik gerade ausgeführt wird.



Da schaut man doch gleich zweimal hin! Grafisch werden bei Tohshinden reichlich Bonbons geboten.







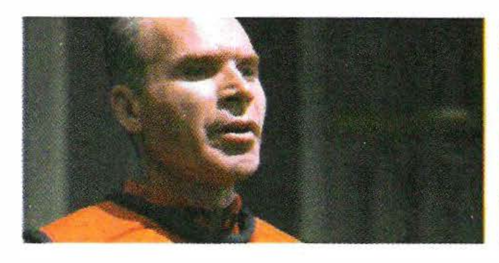
Für die PC-Umsetzung wurde Tohshinden nicht abgespeckt, sondern sogar noch erweitert. Der Zwei-Spieler-Modus funktioniert über Netz und Modem.

Battle Arena Tohshinden war der erste Titel, mit dem der Konsolenbauer Sony die Werbetrommel für seine PlayStation rührte. Auf allen großen Computer- und Videospiel-Messen waren die Zuschauer erstaunt über die hohe Geschwindigkeit der 3D-Berechnungen. Was gezeigt wurde, war Battle Arena Tohshinden, ein asiatisches Kampfspiel, das als erstes echte 360-Grad-Kamerafahrten um das Kampfgeschehen bot. Daß es möglich ist, Spiele dieser Gattung von 32 Bit-Konsolen auf die Windows 95-Plattform zu übertragen, bewies SEGA erst kürzlich mit Virtua Fighter PC. Der Haken an der Sache war freilich die Diamond Edge-Erweiterungskarte, ohne die das Spiel in der momentan erhältlichen Version nicht läuft. Während man bei SEGA derzeit noch an einer hardwareunabhängigen Virtua Fighter-Version tüftelt, ist das Konkurrenzprodukt Tohshinden schon fast fertig. Der Clou dabei ist, daß Tohshinden weder irgendwelche 3D-Zusatzhardware noch einen teuren Pentium-Prozessor voraussetzen soll - schon auf einem 486er mit 66 MHz soll das Spiel in einer niedrigen Detailstufe vernünftige Bildwiederholraten erzielen. Wer bereits eine 3D-Beschleunigerkarte benutzt, hat das Geld trotzdem nicht umsonst ausgegeben: die 3D-Chips werden zwar nicht vorausgesetzt, wahrscheinlich aber optional unterstützt.

Kontaktfreudig

Das Spielprinzip unterscheidet sich nicht von anderen Beat ´em Ups ähnlicher Machart. Der Spieler wählt sich aus einer illustren Gruppe von acht Schwert-, Faust- und Stockkämpfern einen aus und tritt im Single-Player-Modus nacheinander gegen alle anderen an. Bedeutend unterhaltsamer ist auf der anderen Seite natürlich die Möglichkeit, einen menschlichen Spieler herauszufordern. Beide Kampfmodi wird auch die PC-Version bieten, wobei noch unklar ist, wie Hersteller Playmates das Zwei-Spieler-Platzproblem am PC lösen will - denn schließlich sind an der PlayStation zwei Joypads mit jeweils acht (!) Aktionstasten angeschlossen. In der vorliegenden spielbaren Version müssen sich die Spieler noch den knapp bemessenen Platz auf dem Keyboard teilen. Das Eindrucksvolle an Tohshinden (das nach Aussagen von Konsolen-Experten in der Spielbarkeit leicht hinter dem Konkurrenten Virtua Fighter 2 herhinkt) sind die echtzeitberechneten 360-Grad-Kamerafahrten. Je nach Kampfgeschehen wird die „Arena" mal schräg von oben, mal direkt von der Seite gezeigt - scheinbar steht die Kamera nie still. Da Tohshinden grundsätzlich für zwei Spieler programmiert wurde, sind die verschiedensten Möglichkeiten von Mensch-zu-Mensch-Gefechten eingeplant. Das Spielen im Netzwerk soll ebenso möglich sein wie eine Null-Modem-Verbindung oder ein Zusammenschluß über die Telefonleitung. Anhand der spielbaren Demoversion auf unserer Cover-CD können Sie selbst feststellen, daß Tohshinden beeindruckend aussieht, momentan aber noch an der unübersichtlichen Tastaturbelegung krankt. Wie es mit der Joypad-Unterstützung der fertigen Version aussieht, teilen wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben mit.

Thomas Borovskis ■







Terra Nova: Strike Base Centauri

Walking on the

Natürlich möchte Looking Glass auch mit Terra Nova: Strike Force Centauri neue Maßstäbe setzen - und in Anbetracht der üppigen Optionsvielfalt und der massiven Spieltiefe scheint das den Texanern auch zu gelingen.

Was haben Ultima Underworld, System Shock und Flight Unlimited gemeinsam? „Klar, alle drei Spiele wurden von Looking Glass entwickelt...", werden jetzt Kenner der Softwareszene antworten. Das ist ohne Zweifel richtig, aber leider gibt`s trotzdem nur die halbe Punktzahl. Der kleine Zusatz „...und setzten Maßstäbe in ihrem Genre!" hätte einen Volltreffer bedeutet.

Doch zunächst zur Story: durchtriebene Raumpiraten und profitsüchtige Schmuggler suchen seit fast hundert Jahren die Planeten und Bewohner des Systems Centauri heim. Bis zum heutigen Tag stellten die Übergriffe aber nie eine ernstzunehmende Gefahr für die bestehende Ordnung dar, da die Truppen der insgesamt zwölf regierenden Clans bei jeder größeren Auseinandersetzung stets die Oberhand behalten konnten. Doch seit einigen Monaten ergibt sich ein ganz anderes Bild: die Piraten sind plötzlich bis an die Zähne bewaffnet und setzen ihre hinterhältigen Pläne mit erschreckender Cleverness in die Tat um. Aus diesem Grund entschließt sich der große Rat, mit Strike Force Centauri eine Spezialeinheit aus dem Boden zu stampfen. Die erforderlichen Soldaten werden aus den schon bestehenden Truppen rekrutiert - ausgewählt werden jedoch nur die Besten der Besten.

Sie übernehmen die Rolle von Nikola ap Io, der von Commander Arlen MacPherson aufgrund seiner großen Führungsqualitäten und außergewöhnlichen Fähigkeiten zum Gruppenführer der Strike Force Centauri ernannt worden



Einige Missionen spielen auf einem Mond. Hier herrschen andere Gravitationsverhältnisse; der Einsatz des Jet-Packs kann fatale Folgen haben.



Flammeninfernos gibt es bei Terra Nova im Sekundentakt. Oft verliert man dadurch die Orientierung.



Ein leichter Panzer pirscht heran. Mit einigen Granaten läßt er sich schnell beseitigen.





Moon

ist. Diese Position ist für Nikola jedoch schmeichelhaft und schweißtreibend zugleich, denn die zwölf anderen Mitglieder des frisch gegründeten Sonderkommandos müssen erst einmal unter einen Hut gebracht werden. Beispielsweise kann Ihr älterer Bruder Brandt ap lo nicht so richtig akzeptieren, daß Sie plötzlich sein Vorgesetzter sein sollen. Mit diesen Problemen werden Sie allerdings nur indirekt konfrontiert, d. h. sie ziehen sich als roter Faden durch die Videosequenzen, die nach jedem Einsatz präsentiert werden und die Rahmenhandlung bilden. Völlig überraschende Kehrtwendungen zeichnen die ausgeklügelte und spannende Hintergrundgeschichte aus. Aber nicht nur in diesem Punkt hebt sich Terra Nova erfreulich von der breiten Masse ab.

Instruktionen

Als Gruppenführer bekommen Sie Ihre Instruktionen und Missionsparameter von oberster Stelle: in einer kleinen Animation weist Sie Commander Arlen MacPherson auf kritische Gefahrenpunkte und Eigenheiten des Terrains hin. Das Feintuning müssen Sie allerdings selbst übernehmen. Im Klartext: Sie bestimmen die Bewaffnung, Ausstattung, Rüstung und sogar die Zusammensetzung der Crew - bis zu vier Mitglieder der SFC können bei einem Einsatz mitgenommen werden. Das Waffenarsenal und die Zusatzausrüstung beschränkt sich zunächst auf wenige Einträge, im Laufe des Spiels werden aber immer mehr Systeme entwickelt, die Ihnen dann auch prompt zur Verfügung stehen.



Rücken an Rücken. Die erfahrenen Soldaten der Strike Force Centauri bilden eine defensive Formation, sobald alle Gegner beseitigt wurden.



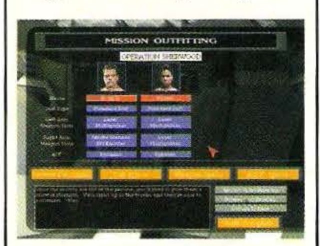
Die exzellente Engine erlaubt tiefe Canyons und Abgründe - inklusive spiegelnder Wasseroberfläche und einer sehr detaillierten Umgebung.

Der Einsatz

Jeder Einsatz der SFC wird bis ins letzte Detail durchdacht. Das folgende Beispiel beschreibt nur in groben Zügen, wie das Sondereinsatzkommando normalerweise eine Mission in Angriff nimmt und erfolgreich meistert.



Ein Konvoi der Piraten muß aufgehalten werden - an diesem Wegpunkt wird zugeschlagen.



Sarah steht Nikola bei diesem Einsatz zur Seite und muß entsprechend ausgerüstet werden.



Der Konvoi ist gesichtet, doch mischen sich Bodentruppen der Piraten in die Übernahme ein.



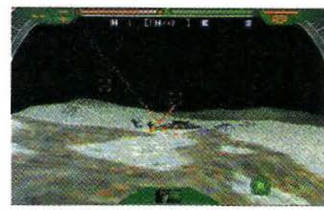
Nachdem die Söldner beseitigt wurden, ergeben sich die Fahrer der Trucks ohne Gegenwehr.



Die Mission war ein voller Erfolg: Piraten erledigt und Schmuggelware sichergestellt.



Aufgrund seiner hohen Durchschlagskraft ist der Raketenwerfer gegen Panzer bestens geeignet.



Auf dem Mond herrscht zum größten Teil tiefe Finsternis. Hier sollte man die Infrarotbrille einsetzen.



Diese Gebäude sind einige hundert Meter entfernt. Die eingebaute Zoom-Funktion ist zur Spionage hervorragend geeignet.



Die Piraten versuchen, ein schutzloses Dorf in ihre Gewalt zu bekommen. Das muß von Ihnen unbedingt verhindert werden.

Action mit Pfiff

Was auf den ersten Blick nach einem „simplen Actionspiel" aussieht, entpuppt sich jedoch schnell als gelungene Kombination aus verschiedenen Genres. Vor und während eines Einsatzes muß wie bei einem taktischen Strategiespiel exakt geplant werden, wenn man nicht unnötige Verluste hinnehmen möchte. Folgende Fragen sollte man als Einsatzleiter deshalb schon im Vorfeld klären. Wo befinden sich strategisch wichtige Punkte? Wie lautet der Auftrag? Was passiert, wenn wir in einen Hinterhalt geraten? Wenn Sie alle Antworten parat haben, so gilt es, die Mannschaft zu positionieren. Mit einem Mausklick auf der Karte können Sie einen „NavPoint" festlegen, über den Kommunikations-Screen ein Mitglied der Gruppe zu diesem Punkt schicken. Weitere Anweisungen wie „Vorsichtiger Angriff", „Verfolge Feind" oder „Formation bilden" beinhalten dann die genaue Vorgehensweise. Da jeder Charakter mit „eigenem Willen" und „Denkvermögen" ausgestattet wurde, werden diese Befehle aber manchmal „überhört" oder einfach nur anders „interpretiert". So handelt es sich bei Sarah Walker zum Beispiel um eine recht draufgängerische Persönlichkeit, die den Spruch „Verfolge Feind" vielleicht ein wenig zu ernst nimmt...

Nach der Planungsphase geht's ans Eingemachte: mit Hilfe der PBA (Power Battle Armor) bekommen Sie die Eigenschaften eines echten Superhelden. Auf Knopfdruck lassen sich Infrarotsicht und andere nette Gimmicks aktivieren. Eine

Der Kampfanzug

Es gibt drei verschiedene Kampfanzüge. Der Scout Suit ist sehr leicht gepanzert, gewährt dafür aber eine größere Beweglichkeit. Im Standard Suit sind Sie schon ein wenig sicherer, und der Heavy Suit ist für Einsätze mit vielen Feuergefechten. In diesem Kasten erfahren Sie mehr über die Funktionsweise und die Möglichkeiten eines Standard Suits.

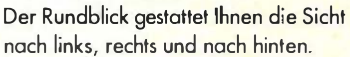


Das Visier verfügt über einen Zoom, mit dem man auch entfernte Objekte erkennen kann.

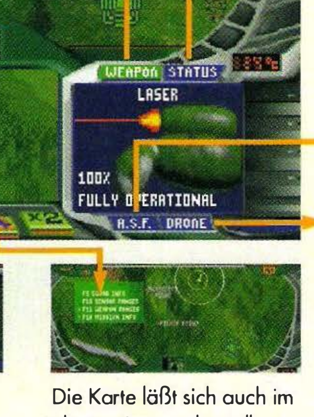


Über den Punkt „Comm" können Sie Ihren Gruppenmitgliedern Befehle geben. Diese sind natürlich auch über die Funktionstasten abrufbar - wenn es mal schnell gehen muß.





Der Rundblick gestattet Ihnen die Sicht nach links, rechts und nach hinten.



Die Karte läßt sich auch im oberen Screen darstellen.





Unter Weapons finden Sie die verschiedenen Waffensysteme (bis zu vier Stück); der Status erteilt Ihnen Auskunft über den Zustand Ihrer Rüstung.



Mit der Drone (links) können Sie die Umgebung erkunden. Das ASF (rechts) besteht meistens aus Zusatzaustattungen.



Einem Frontalangriff sollten Sie unbedingt aus dem Weg gehen. Nutzen Sie die taktischen Möglichkeiten, die Ihnen Terra Nova bietet.



Nach einer erfolgreichen Mission holt Sie das „Dropship" am „Pickup Point" ab und bringt Sie sicher zurück zur Basis.

genaue Beschreibung eines Standard-Suits finden Sie im Kasten „Der Kampfanzug". Um das ohnehin schon hektische Treiben auf dem Bildschirm zu entwirren, können Ziele „gelockt" werden, d. h. der im Kampfanzug integrierte Computer stellt die aktivierte Waffe auf ein bestimmtes Ziel ein. Damit wird vermieden, daß Sie versehentlich einen Ihrer Kollegen über den Haufen ballern - und das ist bei Waffen wie Handgranaten und Raketenwerfern trotz guter Panzerung ganz schnell geschehen. Gerade mit solch hochexplosiven Sprengstoffen sollten Sie vorsichtig umgehen, denn ihr Radius ist extrem hoch.

Begeisternde Technik

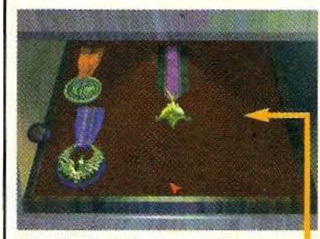
In puncto Grafik bewegte sich Looking Glass bislang immer am Limit. Ultima Underworld revolutionierte das Genre der Actionspiele und etablierte das Spielen aus der Sicht des Hauptdarstellers. Bei Flight Unlimited zeigte man erstmals richtungsweisende Neuerungen in Bezug auf Landschaftsdarstellung. Technische Schmankerl gibt es auch bei Terra Nova am Fließband - allerdings sind sie nicht auf Anhieb zu erkennen. Die Darstellung und Animation der Raumpiraten wirkt extrem realistisch, und auch die Umgebung macht durch die mehr oder weniger starken Höhenunterschiede einen sehr lebensechten Eindruck - aalglatte Flächen findet man kaum bzw. nur bei feindlichen Stellungen und Raumbasen. Regen, Schnee, Gewitter, verschiedene Gravitations- und Lichtverhältnisse machen die „künstliche Welt" perfekt. Besonders be-

Die Basis

Dreh- und Angelpunkt aller Operationen ist die Weltraumbasis New Hope. Looking Glass verzichtete darauf, die Zusammenhänge unnötig kompliziert zu machen und beschränkte daher die Locations. Hier sehen Sie alle Anlaufpunkte der Station im Überblick.



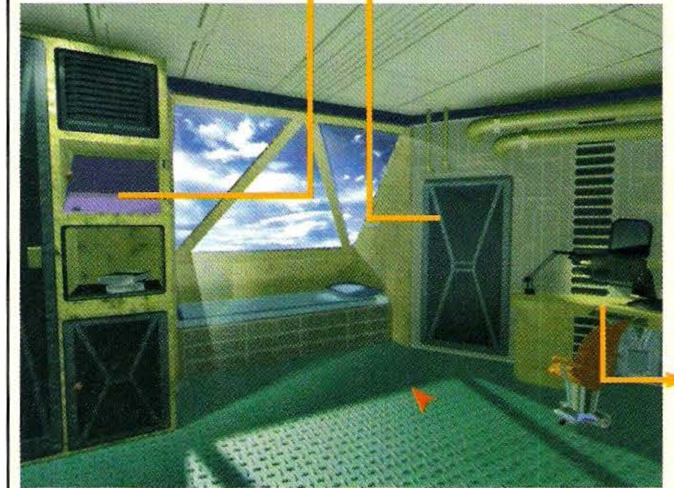
Konferenzzimmer (Missionsziele)



Hier finden Sie Ihre evtl. vorhandenen Orden.



Die Hauptzentrale. Hier gelangen Sie zum Missionbriefing und können Statistiken über die letzten Kämpfe abrufen.



Ihre privaten Gemächer: hier können Sie auch abspeichern.



Statistische Daten



Computer: News und e-Mails



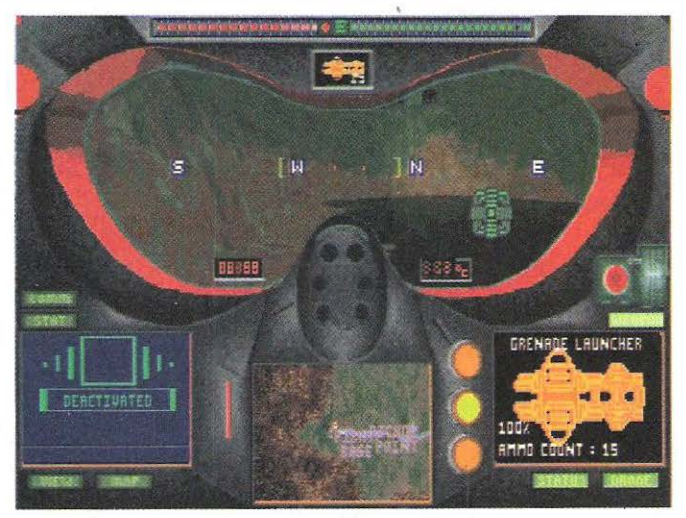
Aufgrund der atemberaubenden Explosionen und der zahlreichen Objekte, die gleichzeitig berechnet werden müssen, ist ein schneller Rechner die Grundvoraussetzung.

eindruckend wird es aber erst dann, wenn größere Objekte wie Panzer, Trucks, Bulldozer und fliegende Dronen ins Spiel kommen. In einigen Missionen muß die SFC zum Beispiel Konvois aufhalten. Sie verfolgen den Wagenzug, werden dabei ständig von eingreifenden Truppen der Piraten kurzzeitig aufgehalten und müssen wieder den monströsen Lastfahrzeugen hinterherhetzen. Licht und Schatten geben sich bei der musikalischen Untermalung die Hand. Zwar ist der Soundtrack eigentlich durchgängig gelungen - allerdings nur mit einer General Midi-fähigen Karte. Das „normale" FM-Gedudel strapaziert schon nach wenigen Minuten das Trommelfell. Mehr Spaß machen da schon die krachenden und wummernden Soundeffekte, die durch die Q-Sound-Technik stark an Räumlichkeit gewinnen.

Netzwerkmodus in Vorbereitung

Wem die insgesamt 39 Missionen noch nicht genug sind, der kann sich auf die Schnelle auch eigene Aufträge zusammenschustern. Der integrierte Missionbuilder ist kinderleicht zu bedienen und setzt sich aus Standardelementen wie Umgebung, Anzahl der Gegner und Wetterverhältnisse zusammen. Diese Option ist natürlich vor allem für Netzwerk-Spieler interessant, doch leider ist sie noch nicht in das Programm eingebaut worden und wird in Form eines Updates nachgereicht. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Oliver Menne ■



Im Kampfanzug eines Piraten müssen Sie versuchen, in ein stark bewachtes Camp zu gelangen und wichtige Informationen zu stehlen.



Diese Mine liefert wichtige Rohstoffe und muß deshalb vor einem Angriff der Piraten beschützt werden - kein leichtes Unterfangen!

Statement



Looking Glass hat es wieder einmal geschafft. Terra Nova reiht sich nahtlos in die Riege der zahlreichen Referenzspiele ein und zeigt, daß Actionspiele mit einem Schuß Strategie und Taktik noch viel mehr Spaß machen können. Die packende Hintergrundgeschichte und der rasante Spielablauf fesseln für lange Zeit vor den Bildschirm - und sobald der Multiplayer-Modus integriert worden ist, steht auch stundenlangen Netzwerk-Duellen nichts mehr im Wege.

Auflösungen

Laut Bedienungsanleitung erfordert Terra Nova zwar einen Pentium 60 als Minimalkonfiguration, jedoch läßt es sich auch auf einem 486DX2/66 tadellos spielen - wenn Sie wirklich ALLE Details abschalten und die niedrigste Auflösung ausgewählt haben. Daher die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten im Vergleich. Nur ein Beispiel: um Terra Nova mit Vollbild, hohem Detaillevel und hoher Auflösung spielen zu können, sollten Sie über einen Pentium 133 verfügen. Spielen Sie mit dem kleinen Visier, so genügt ein Pentium 90. Für beide Rechner gilt jedoch: 16 MB RAM sind dringend erforderlich!



Master Detail Level: Low
Auflösung: 320x200



Master Detail Level: Medium
Auflösung: 320x200



Master Detail Level: High
Auflösung: 320x400



Master Detail Level: Excellent
Auflösung: 320x400

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
In Vorbereitung

RANKING

3D-Action

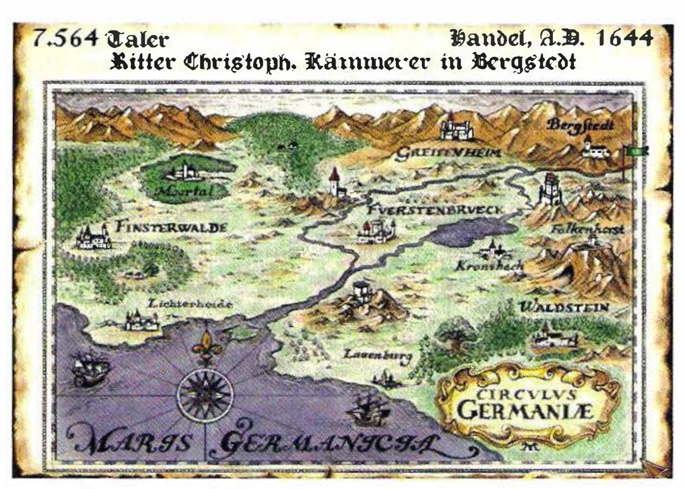
Grafik	87%
Sound	80%
Handling	90%
Spielspaß	91%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Die Fugger 2

Dallas in Augsburg

Vor noch gar nicht allzulanger Zeit strebte J. R. Ewing auf unseren TV-Bildschirmen nach Reichtum und Macht. Bei der Verfolgung seiner Ziele war ihm bekanntermaßen jedes Mittel recht. Die deutsche Software-Firma Sunflowers richtet unseren Blick nun auf das „Dallas" vor der eigenen Haustür: vor mehreren hundert Jahren schien sich die berühmte Augsburger Patrizierfamilie Fugger nämlich ganz ähnlicher Mittel bedient zu haben wie heutzutage die Ewings...



Die Landkarte verschafft Ihnen einen schnellen Zugriff auf all Ihre Niederlassungen und detaillierte Infos über die umliegenden Gemeinden.





Wenn Sie sich bereits ein kleines Vermögen angespart haben, können Sie daran gehen, teurere Grundstücke oder Häuser im Umland zu erwerben.

Das Spiel beginnt im Jahre 1600, also lange nach der großen Blütezeit der Fugger. Als verarmter Vertreter dieser Familie versuchen Sie im zerrissenen, krisengeschüttelten Deutschland wieder Fuß zu fassen. Mit Hilfe einer kleinen Erbschaft legen Sie den Grundstein für einen Neuanfang. Ihr ausgeprägter Geschäftssinn sorgt schon bald dafür, daß Sie wieder in bescheidenem Maße Handel treiben können. Mit der Zeit erweitern Sie Ihr Sortiment auf mehr und mehr Güter, stellen zusätzliche Arbeiter ein, errichten Niederlassungen in benachbarten Städten. Doch übernehmen Sie sich nicht. Ihre Neider warten geradezu darauf, Ihnen aus dem kleinsten Fehler einen Strick zu drehen. Bezahlen Sie Ihre Arbeiter schlecht, landen Sie in kürzester Zeit vor dem Kadi, geben Sie zu viel Geld für Investitionen aus, ist der Schuldturm nicht weit. Und denken Sie immer daran: das ganze Land wimmelt nur so von mißgünstigen Intriganten, die sich nichts sehnlicher wünschen, als Sie auf dem Boden zu sehen. Da hilft nur eines: Gleiches mit Gleichem vergelten...

Was Ihr wollt

Vom ersten Moment an lassen Die Fugger dem Spieler ein Maximum an Entscheidungsfreiheit. Bis zu sechs Möchtegern-Patrizier können sich an dem in Runden ausgetragenen Spektakel beteiligen und dabei sogar mittels „Auftragskarten" ihr individuelles Spielziel selbst bestimmen. Der eine möchte sich vielleicht über einen bestimmten Zeitraum hinweg als Bürgermeister einer Stadt behaupten, während der andere es vorzieht, sein Warenlager durch Überfälle kräftig aufzustocken. Insgesamt stehen 30 solcher Aufträge zur Verfügung - langfristige Unterhaltung dürfte also garantiert sein. Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen ferner dafür, daß sich

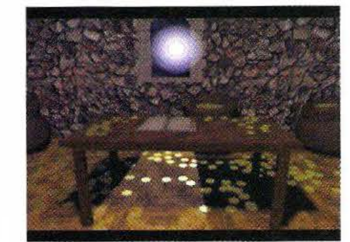


Für Ihr gesellschaftliches Ansehen ist es unabdingbar, ein respaktables Anwesen zu besitzen.

sowohl Einsteiger als auch Wi-Sim-Profis von dem Programm angesprochen fühlen.
Auch in technischer Hinsicht versuchen Die Fugger, eine bessere Figur als viele andere Wirtschaftssimulationen zu machen. Neben der üblichen 256 Farben-Grafik kann man auch einen Hi-Color-Modus mit 32.768 Farben wählen - Voraussetzung dafür ist jedoch ein Rechner mit 8 MB RAM. Bei der Musik, den Soundeffekten und der (exzellenten) Sprachausgabe verhält es sich ähnlich: der Spieler hat hier - je nach Soundkarten-Typ und Speicherausstattung - die Wahl zwischen 22 KHz- oder 44 KHz-Wiedergabe in Mono oder Stereo.

Geschichtsunterricht?

Die Thematik von Die Fugger 2 führt vielleicht zu der Annahme, es könnte sich hier um eine Art „Edutainment"-Programm handeln. Mag sein, daß die Designer tatsächlich derartiges im Sinn hatten, doch ganz geglückt ist ihnen ihr Vorhaben nicht. So sind die im Spiel verwendeten historischen Daten stellenweise durchaus mit Vorsicht zu genießen und zudem auch nicht ganz unproblematisch aufbereitet. Der große geschichtliche Abriß der Zeit nach 1600 erscheint beispielsweise jeweils zu Beginn eines neuen Jahres bzw. einer neuen Runde in nüchterner Textform. Hier werden sich die meisten User wahrscheinlich die für das Spiel relevanten Brocken herausfiltern und den Rest einfach wegklicken - Lerneffekt gleich Null. Zuweilen tauchen auch technische Geräte wie z. B. dampfgetriebene Fahrzeuge, Ballons oder U-Boote auf, die erst in wesentlich späterer Zeit erfunden worden sind. Besonders peinlich ist jedoch der


Geld, Geld, überall Geld - hier handelt es sich um den Schreibtisch eines erfolgreichen Patriziers.


Beizeiten sollten Sie sich bei der Kupplerin nach einer wohlhabenden Ehefrau umsehen.

Schnitzer, daß man in Die Fugger 2 auch als Protestant in der Kirche seinen Ablaß bezahlt.

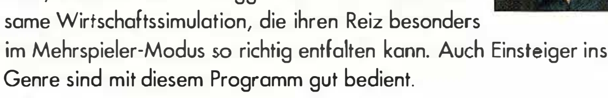
Wie gehabt

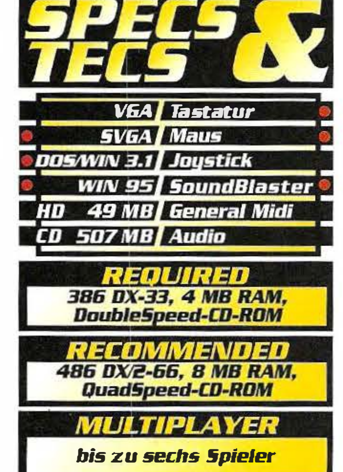
Es empfiehlt sich also, Die Fugger als ganz normale Wirtschaftssimulation ohne allzu hohen historischen Anspruch zu sehen. Dann kann das Programm - besonders im Mehrspieler-Modus - auf Dauer wirklich Spaß machen. Nach einer schwierigen Anfangsphase, in der man des öfteren im Schuldturm landet, bietet das Programm nämlich eine derartige Fülle an Möglichkeiten zum Geldscheffeln und Austricksen der Gegner, daß die genretypischen Wiederholungen in den Abläufen gar nicht mehr so ins Gewicht fallen.
Grafiken und Sound bewegen sich für eine Wirtschaftssimulation durchaus auf hohem Niveau, und auch die Benutzerführung durch die verschiedenen Bildschirme wurde recht komfortabel gelöst. Zwar ist es kaum möglich, alle Features ohne einen Blick ins Handbuch zu durchschauen, aber dennoch findet man sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase recht schnell in dem Programm zurecht.

Herbert Aichinger

Statement

Handeln, Gegner anschwärzen, Erpressung, Sabatage...Sunflowers hat wirklich alle Register gezogen, um einen monotonen Spielablauf zu vermeiden. Wer über die kleinen historischen Ausrutscher hinwegsieht, bekommt mit Die Fugger 2 eine sehr unterhaltsame Wirtschaftssimulation, die ihren Reiz besonders im Mehrspieler-Modus so richtig entfalten kann. Auch Einsteiger ins Genre sind mit diesem Programm gut bedient.




SPECS & TECS

VGA ●	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 49 MB	General Midi
CD 507 MB	Audio

REQUIRED
386 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu sechs Spieler


RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	71%
Sound	75%
Handling	82%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Civilization 2

Update!

Nanu - nach vier Jahren Wartezeit erscheint endlich eine echte Fortsetzung zu Civilization und wird nicht einmal zum Spiel des Monats gekürt? Dieser Umstand bedarf wohl einer Erklärung: Civilization 2 ist ein Spiel, das einiges mehr bietet als sein allseits beliebter Vorgänger. Trotzdem sind die Verbesserungen nicht so erheblich, daß man von einem völlig neuen Spiel reden könnte.

„Build an Empire to Stand the Test of Time" - der Untertitel zu einem der meistverkauften Strategiespiele aller Zeiten sagt alles über das Spielprinzip. Des Spielers Aufgabe ist, ein Imperium zu gründen, das sich durchsetzen kann - militärisch, technisch und wirtschaftlich. Im Gegensatz zu den meisten anderen Strategiespielen beschränkt sich diese Aufgabe nicht nur auf das Hin- und Herschieben von Truppen, sondern umfaßt auch die Planung einer funktionierenden Infrastruktur und die geistige Weiterentwicklung einer Gesellschaft. Kurz gesagt - er spielt die Menschheitsgeschichte von der Steinzeit bis in die Gegenwart nach (siehe Kasten „Das perfekte Spielprinzip"). Viel geändert hat sich daran auch im zweiten Teil nicht - ganz neue Aspekte sucht man vergeblich; zwar wurde die Anzahl der verfügbaren Militäreinheiten, Gebäude und Technologieverbesserungen ansehnlich erweitert und auch Grafik und Sound auf den neuesten Stand gebracht, am allgemeinen Gameplay hat sich allerdings überhaupt nichts verändert. Nach Aussagen von Spieleschöpfer Sid Meier hat das durchaus tieferen Sinn. Nach der Auswertung von mehreren tausend Einsendungen passionierter Civ-Spieler stand das Konzept bereits fest. Ein Leveleditor mußte her, bessere Gegnerintelligenz, ein gerechteres Kampfsystem und mehr unterschiedliche Einheiten - die Summe dieser Verbesserungen charakterisiert Civ 2 sicher noch am treffendsten.

Gleicher Schnitt, neuer Look!

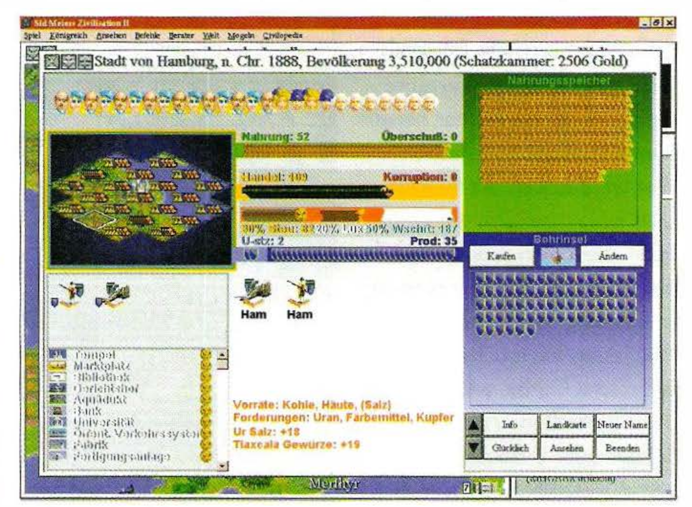
Am augenscheinlichsten sind die Veränderungen an der Oberfläche. Statt aus der Vogelperspektive blickt man jetzt aus einer isometrischen Schrägansicht auf die Über-



Die Wege zwischen den Städten werden durch Straßen noch verkürzt.



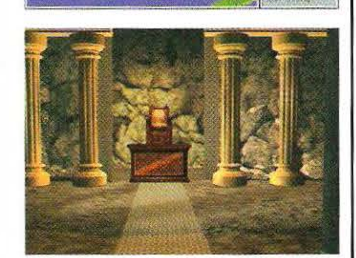
Wie bei Civ 1 ist die Zukunftstechnologie das Ende der Fahnenstange.



In der Stadtansicht werden die wesentlichen Einstellungen vorgenommen: was wird produziert, wie intensiv wird geforscht und womit wird gehandelt?









Wer gute Politik macht, wird von seinem Volk regelmäßig mit Erweiterungen für den Thronsaal belohnt.

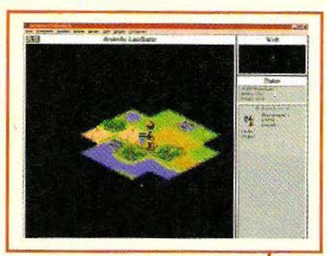
sichtskarte. Alle Einheitenarten, das Untergrundterrain und die Menüs präsentieren sich im schicken SVGA-Look, es gibt mehrere Zoomstufen für die Spielkarte und alle geöffneten Fenster können Windows-typisch frei auf dem Bildschirm angeordnet werden. Die unsichtbaren Verbesserungen sind durch die Bank nur „Updates" von bereits Dagewesenem: in jedem Zeitalter gibt es neue Kampfverbände (Elefantenreiter in der Antike, Tarnkappenbomber in der Neuzeit), neue Weltwunder (die Freiheitsstatue, Leonardos Werkstatt usw.) und neue Stadtgebäude. Um die Fans von Civ 1 nicht zu enttäu-

Statement

Obwohl sich nicht viel geändert hat, ist Civ 2 sehr viel „abgerundeter" als der Vorgänger. Fragen, die früher nur durch die Anleitung oder diverse Lösungsbücher geklärt werden konnten, werden jetzt vom Programm selbst beantwortet. Will man beispielsweise nur genau die Technologien entwickeln, die schnellstmöglich zur Erfindung der Eisenbahn führen, so kann man die Hilfe-Funktion um zuverlässigen Rat bemühen. Die Neuerungen machen das Programm komplexer und lassen vor allem die Endphase des Spiels noch spannender werden als bisher. Fans von Civ 1 sollten auf jeden Fall zuschlagen, für alle anderen ist der Einstieg in das Spielprinzip jetzt bedeutend einfacher geworden.



Das perfekte Spielprinzip



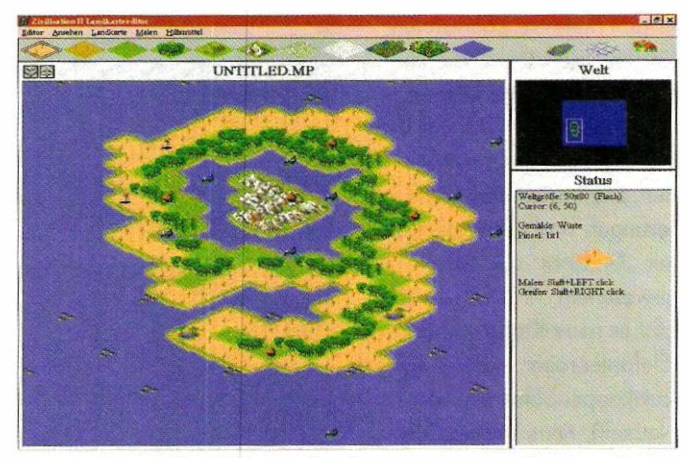
Da die Veröffentlichung der PC-Version von Civilization schon mehr als vier Jahre zurückliegt und bestimmt nicht jeder Spieler bereits das Vergnügen hatte, umreißen wir hier kurz die zugrundeliegende Spielidee: Um das Jahr 4000 v. Chr. bekommt der Spieler die Herrschaft über einen Nomadenstamm mit 10.000 Bürgern. Die Erde ist noch nicht erschlossen, und die kleine Zivilisation kennt nur grundlegende Technologien wie Acker- und Straßenbau sowie das Errichten einfacher Gebäude. Auf der noch überwiegend schwarzen Landkarte gilt es, ein schönes Stück Land zu finden, das sich für die Errichtung einer ersten menschlichen Siedlung anbietet. Ist die Stadt erst einmal aus dem Boden gehoben, beginnen die Menschen sich eifrig zu vermehren. Der Spieler - als allwissender Herrscher - weist seinen Untertanen bestimmte Berufsgruppen zu - Arbeiter, Forscher, Steuereintreiber und so weiter. Er entscheidet auch, in welchen Wissensgebieten die klugen Köpfe ihre Forschungen betreiben sollen. So dauert es nicht lange, bis bessere Technologien (sog. Zivilisationsfortschritte) zur Verfügung stehen, mit denen die Rohstoffe der Erde effizienter genutzt werden können. Typische Fortschritte sind etwa: Lese- und Schreibfertigkeit, Physik, Astronomie, Industrialisierung, Kernspaltung usw. - das Spiel hält einige Dutzend davon bereit. Wenn sich die Bevölkerung mit den Jahren ausreichend vermehrt hat, ist es an der Zeit, weitere Städte zu gründen. In der Regel reichen fünf bis zehn Städte aus, um das Spiel siegreich zu beenden. Oberstes Ziel des Spiels ist es, die eigene Zivilisation sicher ins Raketenzeitalter zu führen und eine bemannte Raumstation zu errichten, die sich irgendwann um das Jahr 2000 auf den Weg macht, um neue Planeten zu entdecken und zu besiedeln. Ein wichtiger Aspekt ist natürlich auch die strategisch-militärische Komponente. Da der Spieler mit seinem Völkchen nicht alleine auf der Welt ist, sondern bis zu sieben andere Zivilisationen als Nachbarn hat, kommt es unweigerlich zu Reibereien, Streitigkeiten um Rohstoffe und Land. Dies wiederum resultiert dann in einem gegenseitigen Wettrüsten und ständigen Auseinandersetzungen, die im schlimmsten Fall in einen Atomkrieg ausufern. Auch wenn zig verschiedene Waffensysteme entwickelt und eingesetzt werden können, ist Civilization im Grunde genommen kein Kriegsspiel: die meisten Punkte erhält derjenige Spieler, der den Krieg mit den Nachbarn vermeidet und seine Ressourcen lieber in die Entwicklung einer demokratischen, umweltverträglichen Gesellschaft steckt.





schen, wurden alle Einheiten der Urversion komplett übernommen. Interessant ist vor allem die neue Art von Siedlern (Ingenieure), die bereits bewässertes Terrain noch einmal in die optimale Bodenform „Ackerland" umpflügen können, was noch mehr Nahrungsmittel-Output für die betreffende Stadt bewirkt. Das Diplomatie-System wurde mit Spionen erweitert, was auch dort mehr Möglichkeiten eröffnet. Ansonsten dürfte vor allem der Terrain-Editor interessieren. Das eigenständige Windows-Programm läßt den Spieler auf einer Karte beliebiger Größe ein Land speziell nach seinem Geschmack zeichnen. Die Bedienung des Editors ist dank Drag&Drop kinderleicht - der einzige Schwachpunkt ist, daß Vorkommen von Erzen, Edelsteinen oder auch Wild immer noch zufällig über die Karte verstreut werden.

Thomas Borovskis



Der mitgelieferte Map-Editor ermöglicht es, Kontinente nach eigenen Vorstellungen zu erschaffen. Hier eine kleine Vulkaninsel aus Eigenproduktion.



Vorgefertigte Szenarien machen geschichtliche Ereignisse jetzt auch in Civ 2 nachspielbar. Bei anderen Strategiespielen war das schon lange üblich.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
486/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Strategiespiel

Grafik	82%
Sound	88%
Handling	72%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

NACHSCHLAG

Moin Rainer!
Bisher fand ich die PC Games supergut, vor allem Dich. Doch wie Du „Faust" in seinem Leserbrief in der PC Games 4/96 abgefertigt hast, war ganz schön unfair. Es ist doch wahr, daß Bill Gates der reichste Mann der Welt ist, oder? Es ist doch wahr, das Microsoft aufgrund seines Fast-Monopols saumäßige Preise verlangt, oder? Gilt im Postscript nur Deine Meinung? Daß viele PC-User raubkopieren, ist doch auch Eure Schuld! Erst macht Ihr uns mit tollen Wertungen den Mund wäßrig und dann meint Herr Rosshirt oberschlau „...wenn man etwas warten kann, sind sehr viele Programme wirklich zu einem taschengeldkompatiblen Preis zu bekommen", und Herr Rosshirt verlangt, daß wir warten, nachdem uns seine Kollegen gesagt haben, wie toll die 40 Missionen von WC4 sind und um wieviel besser als die Sharewareversion die Vollversion von Duke 3D ist. Wenn Du sagst, daß die Argumente der Pro-Raubkopierer fadenscheinig sind, schau Dir mal Deine eigenen Argumente an. 800 Mark mit 120.000 Mark zu vergleichen, ist für mich stark übertrieben und überdreht. Ich bin jedenfalls schwer enttäuscht von Dir. Warst Du bloß schlecht gelaunt an dem Tag, an dem Du Fausts Brief beantwortet hast, oder bist Du wirklich so intolerant gegenüber anderen Meinungen? Schmeiß meinen Brief ruhig in den Mülleimer, aber denk bitte über das nach, was ich geschrieben habe. Falls ich Dich oder andere Leser mit meinen Bemerkungen irgendwie beleidigt haben sollte, entschuldige ich mich dafür, aber ich konnte nicht anders. Ich mußte diese Zeilen einfach schreiben.
Ciao Rainer, Dein Schoolboy

Na, junger Mann, machen wir es uns da nicht ein bißchen zu einfach? Ich will es Dir auch so kurz und freundlich wie möglich erklären. Natürlich ist B.G. stinkereich. Na und? Ist dessen Eigentum darum weniger schützenswert als Deines? Und ob die Preise„saumäßig" sind oder nicht, sollte man im Verhältnis zu Herstellungs- und Entwicklungskosten sehen. Schließlich trug Billyboy ja auch das volle Risiko, als er keine-Ahnung-wieviel-Millionen Dollar vorfinanzierte. Schon alleine das muß bezahlt werden. Du hättest die Millionen doch auch selbst einstecken können, wenn Du bereit gewesen wärst, derartige Summen vorzufinanzieren. Warum hast Du es nicht getan? Denk mal darüber nach. Wenn im Postscript nur meine Meinung zählen würde, würde ich Monologe verfassen und auf Leserbriefe wie den Deinen verzichten. Es ist UNSERE Schuld, daß Du raubkopierst? Tut mir leid, aber die Ausrede ist schon ein bißchen dünn. Natürlich ist es leicht, immer die Schuld den anderen zuzuschieben. Nur niemalsnieundnimmernicht für die eigenen Taten verantwortlich sein. Werde doch bitte erwachsen! Auch der Vergleich mit den 800 bzw. 120.000 Mark ist zwar an den Haaren herbeigezogen, so falsch aber auch nicht, da manche Leute nicht nur eine, sondern viele Raubkopien besitzen. Eine kurze Addition kann da Erschreckendes erbringen. Auch hat meine Meinung nichts mit Intoleranz zu tun. Wenn wir einmal davon ausgehen, daß Gesetze nötig sind, brauchen wir auch nicht weiter darüber zu reden. Copys sind nun einmal illegal. Oder gehst Du davon aus, daß manche Gesetze für alle da sind, manche allerdings für Dich nicht gelten? Sei ehrlich... wie würdest Du reagieren, wenn Du ein Projekt finanziert hättest, von dem manche kostenlos und ohne Dich zu fragen profitieren? Ja, auch der Vergleich hinkt, aber ich hoffe, Dir ist klar, was ich erklären will. Billyboy macht ja auch seine Programme nicht aus Jux und Tollerei - er will Kohle sehen! Da auch ich hier nicht für Nase arbeite, kann ich es ihm eigentlich nicht verübeln. Und er bekommt die Kohle! Wenn Du es in Ordnung findest, daß für Deine Programme andere mitbezahlen, solltest Du noch einmal über Deinen Gerechtigkeitssinn nachdenken, aber mir nicht fehlende Toleranz vorwerfen. Komische Logik....

GRUND SCHWATZ-FRAGEN

Hallo Rainer!
Es liegt mir seit langem ein Problem schwer im Magen, über das ich Dir schon immer einmal schreiben wollte. Seit etwa zwei Jahren frage ich mich, ob denn eine Redaktion wie Ihr oder eine andere Computerzeitschrift, mit Testern, Redakteuren, die ja praktisch ständig auf Arbeit, Zuhause und in Gesprächen nur mit Computern beschäftigt sind, über längeren Zeitraum überhaupt noch realistisch über das Thema Computer urteilen kann? Keine Kritik, nur eine Fragestellung! Ich denke da gerade an Faktoren wie die Einschätzung des Schwierigkeitsgrades von Spielen oder die finanziellen Mittel, die man für Computer umsetzt. Ich bin fest davon überzeugt, daß sich mindestens 50% der PC Games-Leser nicht ein Spiel, das in der jetzigen Ausgabe getestet wird, kaufen können, weil ihre Systemressourcen bei weitem nicht ausreichen. Der Hauptteil an den verkauften Pentiums geht sowieso auf das Konto von Geschäftsleuten. Zum Thema Schwierigkeitsgrad kann ich nur sagen, daß ich und viele meiner Bekannten Spiele erworben haben und diese nur kurz spielen konnten, weil sie nicht weiterkamen und keinen Nerv hatten, sich noch ewig mit diesem Spiel zu beschäftigen. Am Ende nahmen sich die meisten eine Komplett-

lösung und beendeten das Spiel an einem Tag. Das kann nicht Sinn und Zweck der Sache sein. Ich hoffe, die paar Zeilen erreichen ihr gestecktes Ziel (nein, nicht Deinen Papierkorb).
Mit freundlichen Grüßen:
Ronald Enke

Eigentlich sind wir ja der Meinung, daß wir ganz gut den Schwierigkeitsgrad eines Spieles beurteilen können, weil wir ja genug Vergleiche ziehen können. Auch den Anteil an Pentiums (Pentiümmer... Hilfe, Herbert! Wie nennt sich der Plural eines Pentiums?) in den Händen von Jugendlichen erscheint uns recht hoch. Jedoch sind wir nicht so vermessen zu glauben, wir wären die allerletzte Instanz und unser Urteil wäre unfehlbar. Dazu gibt es ja Leute wie mich, die dafür bezahlt werden, Briefe (und somit auch Meinungen) von Leuten wie Dir zu lesen und auszuwerten. Dank unserer Leser werden wir ja immer wieder auf den Boden der Realität zurückgeholt. Eine schöne Gelegenheit, all jenen zu danken, deren Schreiben zwar gelesen, aber nicht abgedruckt wurden. Sinnlos ist eigentlich kein Brief an uns. Ehe es nun endgültig in Kitschige abgleitet, möchte ich das Thema für heute beenden und zur Diskussion freistellen.



WEGELAGEREI

Hallo Rainer!
Da ich leidenschaftlicher DFÜ-ler bin, möchte ich die Gelegenheit nutzen und mich über die neuen, von der Telekom „ausgedachten", Zahl-Mehr-Drauf-Tarife äußern. Seit etwa zwei Jahren chatte ich gern in örtlichen Mailboxen und spiele auch gern ein paar Runden Nascar per Modem. Aber jetzt ist mir die Online-Lust vergangen. Meine Telefonrechnung ist doppelt so hoch - und was bringt einem normal-nachts-schlafenden Schüler der Billig-Tarif zwischen 2 und 5 Uhr am Morgen? Mich würde Deine Meinung zu diesem Thema interessieren. Vielleicht gibt es ja noch andere User, denen es seit dem 01.01.96 ähnlich geht? Möge die Tele-Nimm mit Dir sein!
Carsten aus dem schönen Vogtland
P.S.: Veröffentliche mal Deine Autogrammadresse in der PC Games!

Da bringst Du mich aber in eine echt giftige Situation! Ich will es einmal so umschreiben: Würde ich hier an dieser Stelle meine Meinung sagen, würde ich mich auf einen nerven-, zeit-, und kostenintensiven Briefwechsel mit einer Anwaltskanzlei freuen können... vermute ich wenigstens. Aber da das Thema zu „schade" ist, um es wegen kleinlicher Existenzangst versanden zu lassen, müßt Ihr aktiv werden. Ich bin gern bereit, dieser Problematik ein kleines Plätzchen in unserer munteren Diskussionsrunde zur Verfügung zu stellen - allerdings wäre es mir lieb, wenn ich diesbezüglich nur als „Moderator" fungieren könnte.
PS: Autogramm? Unfug... wozu denn? Auf einem Scheck würde ich es ja noch verstehen und selbst da wäre es nutzlos.

NOSTALGIE

Hi RR!
Zuerst ein großes Lob, die PC Games ist... (gekürzt! So viel Lob wirkt unglaubwürdig. Anm. v. RR). Naja, genug geschleimt und jetzt den Tadel: Ihr habt in der Vorschau der PC Games 2/96 angekündigt, daß Ihr Euch in der nächsten Ausgabe mit Dolby Surround beschäftigen werdet. Ich war ganz happy und freute mich darauf. Doch was mußte ich entdecken, als ich das Inhaltsverzeichnis aufschlug? KEIN Bericht über Dolby Surround! Jetzt sag nicht wieder „...ich habe dem Hund nichts gegeben!" Und jetzt zu etwas anderem:

1. Zu Leserbrief „Nostalgie" von ??? Ich bin genau der gleichen Meinung, daß Du ein Vorwort einführen und ein paar lustige Briefe abdrucken solltest. Aber ich glaube, Du bist nur alt geworden und willst es nicht zugeben!
2. Was macht eigentlich Dein „Rettet das Atari-Verein"?
3. Bist Du immer noch Ehrenmitglied der 12 MHz-Gemeinschaft?
Jetzt zum Schluß: „Wenn Du diesen Brief, oder wenigstens Eure Entschuldigungen zum Thema Dolby Surround nicht abdruckst, werde ich furchtbar böse und werde ein paar Freunde anstiften, ein paar Mails in Mailboxen und Internet zu setzen, die wiederum Tausende von Lesern anstiften werden, Dich mit „Raini" anzuschreiben und öde, durchgekaute Themen wie BPjS und RKs immer wieder aufzuwärmen! Und sag ja nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt!!
Mit einem Brot in der Hand und vielen Grüßen: Spower

Du Teufel! Nicht einmal ein so sadistisch veranlagter Typ wie Du würde es fertigbringen, derart fürchterliche Drohungen in die grausame Tat umzusetzen, oder? Aber ich will lieber kein Risiko eingehen! Das mit dem Dolby Surround-Bericht ist uns echt peinlich (...dabei habe ich damals dem Hund wirklich nichts gegeben. Ehrlich!). Wir waren ja voll der guten Vorsätze und leiteten entsprechendes auch in die Wege. Leider erwies sich die Beschaffung von ausreichend Pressemustern in diesem Fall als wesentlich schwieriger, als in den hitzigsten Alpträumen von uns erwartet wurde. Wir schämen uns (obwohl WIR nix dafür können!) aber trotzdem fürchterlich und versprechen, den Bericht so bald wie möglich nachzureichen.
1. Natürlich bin ich älter geworden - wie wir alle. Das Leben ist grausam. Doch ich denke, daß auch Du kein Adonis bist und es mit dem Thema eigentlich nix zu tun hat. Langsam werde ich weich (Nein, nicht in der Rübe. Ich meine das metaphorisch!). Wenn noch mehr diesbezügliche Zuschriften auftauchen, werde ich wohl auf das Stilmittel des illokutiven Indikators in sinnlosen Vorwörtern zurückgreifen müssen. Willst Du Dir nicht doch lieber noch zusätzlich die Amiga Games kaufen?
2. Da es mehr Schützer als zu Beschützendes gab, fiel er dem Orkus des Vergessens anheim. War damals witzig, ist aber kein Verlust für die Menschheit.
3. Entweder waren es nur hohle Versprechungen oder deren Drucker quält sich immer noch mit dem Mitgliedsausweis. Ich vermute letzteres.

Verschiedenes

Hey Rainer,
dies ist mein zweiter Leserbrief und ich hoffe, daß ich diesmal einer der Glücklichen sein werde, die die Ehre haben, abgedruckt zu werden. Ich finde die PCG echt super, habe aber trotzdem einige Fragen und Mängel:
1. Muß Zigarettenwerbung in einer Computerzeitschrift sein?
2. Wählst Du die abgedruckten Briefe nach dem Zufallsprinzip aus?
3. Wie könnt Ihr so genaue Previews liefern, wenn Ihr das Spiel noch gar nicht habt? Und wenn Ihr es schon besitzt, warum bringt Ihr dann keinen richtigen Test?
4. Sind Dir Leserbriefe auf Disk lieber?
Bis zum nächsten Mal und macht weiter so: Chris

Wenn man dich so leicht glücklich machen kann, will ich mal nicht so sein:
1. Gibst Du mir recht, daß Werbung sein muß? Fein, ich brauche also nicht wieder von vorne anzufangen. Nun zu der Zigarettenwerbung: Ist das wirklich so ein Drama? Wenn Du keine Stradtegiespiele magst, blätterst du ja auch lässig über die Werbung von „Warcraft II" hinweg. Was ist an der Zigarettenwerbung so viel anders? Nur weil hier Werbung für Glimmstengel ist, wird bestimmt keiner das Rauchen anfangen.

Oder rauchst Du nun plötzlich? Na also! Seh es doch bitte nicht so verbissen.

2. Ich versuche immer (ob es mir gelingt, ist eine andere Frage, zu der es durchaus divergente Meinungen gibt) die Briefe herauszupicken, deren Inhalt für möglichst viele Leser interessant sein könnte.

3. Wir bekommen von den Herstellern sog. Vorabversionen, sobald sie verfügbar sind. Diese Programme sind oft noch unvollständig, oder es werden einige Sachen in der Endversion geändert. Sie liefern zwar genug Material für ein Preview, aber nicht für den endgültigen Test.

4. Ob Ihr mir die Briefe auf Papier, auf Disk, in Stein gemeiselt, als Rasenstück bepflanzt, oder auf einen Pullover gestrickt abliefert, ist mich eigentlich ziemlich wurscht... Hauptsache ich bekomme überhaupt Post.



Gesellschaftsfragen-

Salute Rainer!
Ich bin Leser der PCG seit Ausgabe 12/94 und muß sagen, Ihr seid einfach (ja, ja... ist ja gut. Anm. v. RR). Da dachte ich mir, daß es jetzt wohl langsam Zeit für einen Leserbrief wäre, außerdem muß ich meine Meinung über ein ganz bestimmtes Thema loswerden: „Die Meinung der Gesellschaft dem PC gegenüber"(Tolles Thema, nicht wahr?). Findest Du es nicht erstaunlich, was für einen Meinungswechsel die Öffentlichkeit gegenüber diesem Thema durchgemacht hat? Zunächst wurde der PC doch total verschrien: Gesellschaftskiller, verdummt die Leute, macht abhängig, isoliert den User u.s.w. Und jetzt das - auf einmal wird der PC in den höchsten Tönen gelobt (nicht ganz hoch vielleicht, aber immerhin!): Die einst von Vorurteilen belasteten Kritiker sind mit einem Male allesamt in der Versenkung verschwunden, und sind bis jetzt nicht wieder aufgetaucht. In Fachmagazinen wird geschrieben, daß Kinder durch den PC (bei Spielen) schneller Reflexe und Geschicklichkeit beweisen als anderswo. Außerdem kann man Kinder leichter ans Lernen gewöhnen. Durch spielerisch gestaltete Lernprogramme werden sie mit Spaß an Mathe oder Fremdsprachen herangeführt. Auch die Zahl der Computersendungen ist drastisch gestiegen. Beinahe für jeden Themenbereich des Computers gibt es spezielle Sendungen: für den Einsteiger, für Probleme beim Neukauf, Tips für Hardware usw. In Regionalzeitungen werden im Infoteil die neuesten Computerprogramme gestetet und vorgestellt. Die Anzahl der verschiedenen Zeitschriften für den PC ist fast schon unüberschaubar. Falls Du außer Leserbriefe beantworten noch Zeit zum Fernsehgucken hast, wird Dir sicherlich aufgefallen sein, daß es jetzt massenhaft Werbung für den PC im TV gibt. Wer hätte sich das noch vor 4,5 Jahren vorstellen können, daß aus dem Gesellschaftsfeind Nr. 1 jetzt der Freund und Helfer der ganzen Familie werden konnte?
Bye, bis zum nächsten Brief:
kein Absender

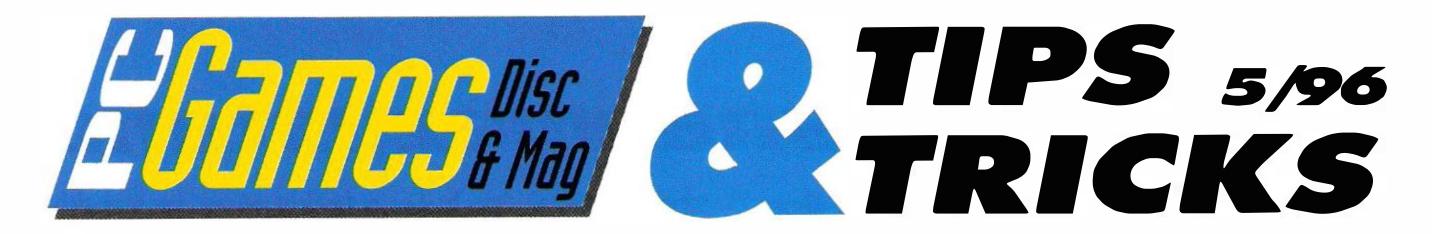
Eigentlich hast Du schon recht, jedoch sehe ich es nicht ganz so optimistisch wie Du. Natürlich haben die Massenmedien die Verbreitung des PC's und den damit verbundenen enormen Markt schon längst entdeckt. Niemand kann es sich inzwischen leisten, die Unmengen von PC-Usern zu vergraueln. Diese Gruppe wird inzwischen heftig umhegt und gepflegt, weil damit noch die große Mark zu machen ist. Allerdings hat der PC in weiten Kreisen der Gesellschaft trotzdem einen... äh... merkwürdigen Ruf. Ich bekomme immer noch Briefe von Schreibern, die davon ausgehen, daß eine PC-Tastatur offenbar schon im Werk mit einer Art Rauschgift überzogen wird, die zu Hirnverfall und gnadenloser Sucht führt. Das ist leider kein Gag. Auch wenn ich Leuten wie meinem Bruder (noch älter als ich - einziger Bezug zu Computern ist eine 32 Kb Datenbank für die Hosentasche) von meinen neuen Rechner, VR oder Internet erzähle, ernte ich den gleichen Blick wie ein Außerirdischer mit grünen Fühlern, der aus einer fliegenden Untertasse klettert und eine Parkuhr mit den Worten „bring mich zu Eurem Führer" anspricht. Zwar sehe ich auch einen zarten Silberstreifen am Horizont, aber es gibt noch viel zu tun.

„MAG!" UND DIE SPÄTFOIGEN

Hallo Rainer!
Euer Mag ist ganz ok, aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes. Neulich kam bei mir ein Infoschreiben von Greenwood angeflogen. Darin stellte die Firma ihr neuestes Produkt vor, das Spiel MAG!. Ich weiß ja, daß man das nicht machen sollte, man sollte erst einmal die Bewertung abwarten, aber trotzdem hat mich der Teufel geritten und ich bestellte das Spiel. Und? Es hat sich gelohnt! Das Spiel ist super und im Nachhinein habe ich ja auch noch Euren Test von der Petra gelesen, welcher ja gar nicht so schlecht ausgefallen war. Und da sind wir auch schon beim Thema: Wow, ich wußte gar nicht, daß Ihr ein so schönes Mädel (Herzklopfen) in Eurem Verlag habt! Mir sind beinahe die Augen aus dem Kopf gefallen, als ich mir das Video (was sehr witzig gemacht ist) über Euren Verlag reingezogen habe. So ein super Mädel - bestellt ihr mal einen schönen Gruß von mir, so unbekannterweise. Das Bild von Petra, was Ihr in der Zeitschrift abdruckt, ist doch völlig veraltet! Ich fordere ein neues! Übrigens, geht es wirklich so hart beim Verteilen von Testmustern bei Euch zu? Ach, und jetzt zu Dir, Rainer. Dein Kunstwerk (Tatoo) am rechten Unterarm kommt echt gut, auch der Motorradhelm mit dunklem Visier - aber am besten ist der Gag mit der Sonnenbrille. Ist Dein Gehalt so gering (eigentlich hast Du die Frage ja schon im Video beantwortet „über Kleinigkeiten spricht man nicht"), daß Du nicht zum Friseur gehen kannst, oder stehst Du auf lange Haare und Dein Rockerimage? Hast Du das Poster mit diesem leicht bekleideten Bunny wirklich in Deinem Büro kleben? Und was ist mit der Gitarre? Spielst Du Gitarre?
Halt die Ohren steif und die Bierbüchse am Arbeitsplatz fest:
Steven Meyer

Da sich diesbezüglich schon mehr Leser geäußert haben, überlegen wir wirklich, ein neues Foto von Petra „SVGA" Maueröder zu bringen. Aber wahrscheinlich pro Ausgabe nur eines - dafür ein großes - in der Heftmitte - zum Ausklappen. Ehe ich nun Ärger bekomme, würde ich das Thema gern fallen lassen. Beim Verteilen von Testmustern geht es etwas anders bei uns zu. Wir stecken da erst einmal die Köpfe zusammen. Irgendwie muß man ja an die Halsschlagader des Gegners kommen. Über mein Äußeres möchte ich mich eigentlich nicht größer auslassen, das ist für unsere Leser auch bei weitem nicht so erfreulich wie das von Petra. Nur so viel: Mein Büro ist im wirklichen Leben leider nicht so ordentlich wie im Spiel (meint mein ChefRed) und meine Musikalität beschränkt sich auf das Bedienen eines CD-Players.

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.
Sie erreichen uns per Fax *(0911/6426333)*, *per E-Mail (CompuServe: 100567,3006)* oder in schriftlicher Form: *Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg*





Liebe Tips & Tricks-Leser,

für Actionspiele gibt es natürlich keine Patentlösung. Wir haben uns deswegen für den in dieser Ausgabe recht umfangreichen ersten Teil der Lösung zu Wing Commander IV etwas besonderes einfallen lassen. So ist es Ihnen möglich, genau mitzuverfolgen, wohin das Schicksal Colonel Blair nach einer geglückten oder gescheiterten Mission treibt. Natürlich bekommen Sie auch Hilfestellungen zu jedem Auftrag, die so manche, oft nervenaufreibende Herumfliegerei im All unnötigt macht.
Den teilweise unmöglich schwer erscheinenden, neuen C&C Missionen „Der Ausnahmezustand"-CD haben wir natürlich ebenfalls sehr viel Platz eingeräumt, um auch Ihrem „Himmelfahrtskommando" eine reale Chance gegen den oft übermächtigen Feind zu geben.
Der Nachfolger des zu den großen Computerspielklassikern zählende Civilization wird von uns ab dieser Ausgabe bedacht. Einsteigern geben wir diesmal die Grundlagen, um in dem noch komplexer gewordenen Spiel zu bestehen und wenden uns, in den noch folgenden Teilen an die Fortgeschrittenen und Experten unter Ihnen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen



Simon Schmid

Komplettlösung

C&C Der Ausnahmezustand

Die folgenden Tips & Tricks stellen jeweils nur einen von vielen Lösungswegen für die angegebene Mission dar. Natürlich ist es auch möglich, jede Mission mit einer anderen Taktik zu meistern.

Stromausfall

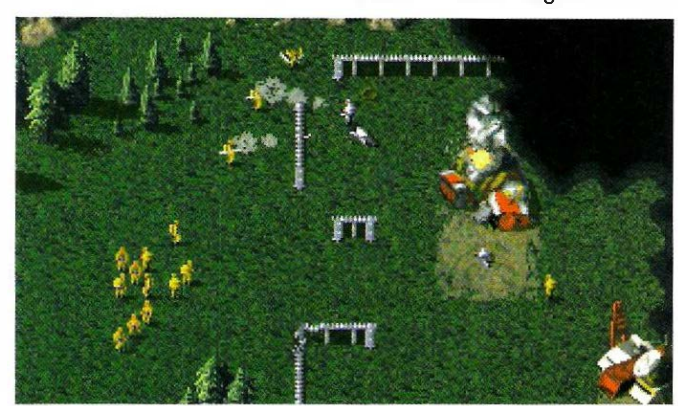
Marschieren Sie mit den Kommandobots in Richtung Nordwesten, bis eine Brücke in Sicht ist, und erledigen Sie dabei die gegnerischen Fußtruppen. Jenseits der Brücke befindet sich eine Flamme der Erleuchtung. Warten Sie, bis die Luftunterstützung bereitsteht, und zielen Sie auf das Fahrzeug. Überqueren Sie die Brücke und schalten Sie die Kraftwerke aus. Sowie Sie die Gebäude zerstört haben, bekommen Sie ein MBF. Bauen Sie eine Basis auf und sichern Sie sie mit zwei Abwehrtürmen ab. Fallen Sie mit einem kleinen Heer von Panzern in die Basis im Nordosten ein. Erledigen Sie zuerst die Geschütztürme und die Truppen. Zerstören Sie dann den Rest, rüsten Sie einen Teil der verlorenen Einheiten nach, dringen Sie über die Furt im Nordwesten in die zweite Basis ein und vernichten Sie sie.



Fliegen Sie einen Luftangriff über den NOD-Stützpunkt.

Höllenzorn

Schleichen Sie sich vorsichtig mit Ihren Truppen am unteren Bildschirmrand nach Osten. Bilden Sie mit den Rak-Zeros die Spitze. Rücken Sie Schritt für Schritt vor, bis ein gegnerischer Geschützturm aktiviert wird. Greifen Sie ihn an, aber bleiben Sie möglichst außer Reichweite. Ziehen Sie mit den anderen Truppen nach und versuchen Sie, die Rak-Zeros am Leben zu erhalten. Sind die beiden Türme erledigt, beginnt eine Tüftelei. Hinter den Mauern befinden sich Flammenwerfer, die sämtlichen Einheiten zerstören, sobald Sie eindringen. Stellen Sie Ihre Rak-Zeros an die obere linke Ecke der Basis und fangen Sie an, sichtbare Gebäude zu zerstören. Die Flammenwerfer stehen auf dem begehbaren Grund der Gebäude und werden mit zerstört, wenn das Gebäude explodiert. Achten Sie darauf, zusammen mit der Verstärkung möglichst viele Einheiten übrig zu haben, um die Türme an der Ostseite der Basis noch erledigen zu können. Bauen Sie mit dem Geld eine Basis auf und sichern Sie sie nach Norden hin mit zwei Abwehrtürmen ab. Greifen Sie zuerst die Basis weit im Nordwesten an. Dort befindet sich der Bauhof. Zerstören Sie ihn, damit NOD keine neuen Gebäude errichten kann. Rüsten Sie nach und stürmen Sie dann die Basis etwas unterhalb. Kehren Sie nun zu der zuerst zerstörten Basis zurück und schießen Sie eine Lücke in die nordöstliche Mauer, um über den Engpaß zu der Hauptbasis zu gelangen. Hier befinden sich lediglich zwei Geschütztürme. Haben Sie sie erledigt, so können Sie ohne weitere Gefahren die Basis in Schutt und Asche legen.



Im Schutz der Mauern können Sie gefahrlos die Basis von außen zerstören.

Infiltriert

Der Anfang dieser Mission erfordert ein wenig Geschick. Greifen Sie mit den beiden Fahrzeugen die feindlichen Invasoren an. Verkaufen Sie dann die Kaserne und den Radar, damit Sie nicht in die Hände von NOD fallen. Greifen Sie mit den Truppen aus den verkauften Gebäuden ebenfalls die Invasoren an, damit Sie keine Chance haben, weitere Gebäude einzunehmen. Die Tiberiumraffinerie können Sie ihnen ruhig überlassen. Diese können Sie später zurückerobern. Eliminieren Sie die beiden Flammenwerfer und greifen Sie die gegnerischen Fahrzeuge an. Bauen Sie gleichzeitig einen Abwehrturm und plazieren Sie ihn in die Nähe der Wachtürme an der Ecke der nördlichen Mauer, da die Angriffe weitgehend aus dem Norden erfolgen. Vergessen Sie nicht, Ihre Gebäude zu reparieren. Errichten Sie eine Kaserne und nehmen Sie mit einem Invasoren die Tiberiumraffinerie wieder in Besitz. Sichern Sie Ihre Basis mit weiteren Türmen ab und machen Sie sich kampfbereit. In dieser Mission gibt es nur eine NOD-Basis im Nordosten. Vernichten Sie sie.



Die Invasoren schnell eliminieren, damit sie keine weiteren Gebäude übernehmen können.

Datenübertragung

Auftrag Ihrer Mission ist es, den Cyborg-Agenten Korinth aus einem Dorf zu holen, damit er Ihnen den Weg zeigt. Zur Lösung der Mission ist er allerdings nicht erforderlich. Auf dem Weg, ihn zu befreien, verlieren Sie möglicherweise Einheiten, die Ihnen auf dem

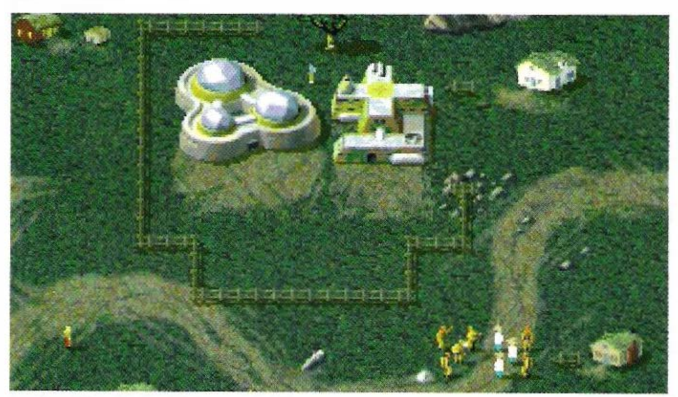
weiteren Weg fehlen. Deshalb überlegen Sie sich diesen Schritt. Wollen Sie ihn befreien, müssen Sie in das Dorf weit im Nordwesten. Halten Sie sich immer scharf westlich, um NOD-Einheiten zu umgehen, und eliminieren Sie mit dem Kommandobot die Fußtruppen. Schießen Sie im Dorf eine Lücke in die Sandsackmauer. Holen Sie den Heli in das Dorf und laden Sie Korinth ein. Er wird am Startpunkt loslaufen und Ihnen den Weg zeigen. Ziehen Sie Ihre Truppen nach Süden zum Ausgangspunkt zurück und halten Sie sich scharf am unteren Bildschirmrand, wenn Sie nach Osten vorrücken. Folgen Sie der Küstenlinie langsam nach Norden und halten Sie sich immer scharf östlich, bis Sie an ein kleines Dorf kommen. Über ihm liegt eine Brücke, die Sie überqueren müssen, um in das zweite Dorf mit dem Datenmaterial zu kommen. Sie können die vor der Brücke postierten NOD-Truppen in einen Kampf verwickeln und währenddessen den Wüstenjäger vorschicken oder gleich mit allen Truppen über die Brücke ziehen. Um die Mission zu erfüllen, muß nur eine einzige intakte Einheit das Datenmaterial erreichen.



Sie müssen das Datenmaterial lediglich mit einer Einheit erreichen.

Primärziel

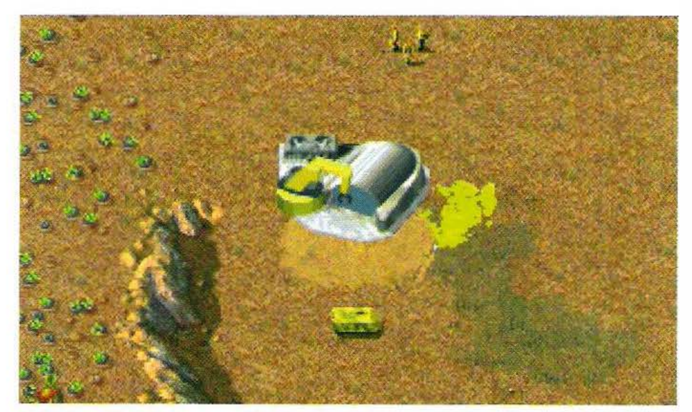
Folgen Sie mit Ihren Fußtruppen dem Weg der Karte nach Norden. Zwar läuft hier permanent die Uhr gegen Sie, lassen Sie sich aber dennoch Zeit, die feindlichen Fußtruppen auf dem Weg zu beseitigen. Sie müssen für die spätere Schlacht so viele Einheiten wie nur möglich besitzen, also vorsichtig und lieber mit etwas langsamerer Spielgeschwindigkeit agieren. Achten Sie auch darauf, nicht mit Ihren Fußtruppen durch Tiberiumfelder zu laufen, da sie sonst nicht mehr voll intakt sind. An der Flamme der Erleuchtung laufen Sie am besten schnell nach Norden vorbei. So verlieren Sie weniger Truppen, die Sie später dringend benötigen. Im Nordwesten befindet sich das Dorf mit den Wissenschaftlern. Zerstören Sie die Mauer und holen Sie die Wissenschaftler heraus. Gehen Sie mit ihnen zunächst ein Stück nach Südwesten, bis der Nuklearschlag vorüber ist. Holen Sie die Verstärkung und bewegen Sie diese dann mit den anderen nach Süden. Ziehen Sie die Wissenschaftler hinterher, um Sie vor den NOD-Truppen abzuschirmen. Mit den wenigen verbliebenen Einheiten müssen Sie den Weg zum Landeplatz freikämpfen, um dort endlich die Wissenschaftler in den Heli einladen zu können.



Laufen Sie mit den Wissenschaftlern zum Landeplatz nach Süden.

Glückes Schmied

Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit herabsetzen. Das ermöglicht Ihnen, den schon zu Spielbeginn tobenden Kampf einigermaßen unter Kontrolle zu bekommen. Beseitigen Sie vor allem mit den Mammuts möglichst viele der Rak-Zeros und alle gegnerischen Einheiten, die Ihre Orcas angreifen können. Soweit es möglich ist, erledigen Sie auch die Rak-Zeros im mittleren Teil des Weges. Das MBF taucht nach etwa fünf Minuten im Norden auf und macht sich auf den Weg nach Süden. Sie müssen also schnell und taktisch handeln, denn mit den Bodeneinheiten schaffen Sie es nicht, alle NOD-Truppen zu beseitigen. Selektieren Sie mit STRG-1 die beiden Orcas. Mit 1 können Sie nun die Orcas bereitmachen, ohne Sie jedesmal selektieren zu müssen. Auf diese Weise können Sie schnell und bequem die Panzer, Flammenwerfer und sonstigen Fußtruppen vernichten. Einige werden allerdings doch übrig bleiben. Ist das MBF aber erst einmal am Leuchtfeuer angelangt, ziehen sich die feindlichen Einheiten zurück. Bauen Sie Ihr Hauptgebäude möglichst weit unten und ziehen Sie sofort eine Sandsackmauer nach oben, die den Engpaß zum nördlich gelegenen Tiberiumfeld abschließt, und ziehen Sie sie weiter nach oben, um das im Westen befindliche Tiberiumfeld für Sie einzuschließen. NOD wird gegen die Mauern nichts unternehmen. Auf Abwehrtürme können Sie deshalb verzichten. Errichten Sie Ihre Basis. Wenn Sie eine Werkstatt errichten, können Sie Mammuts bauen. Greifen Sie mit ihnen die Basen an und zerstören Sie sie.

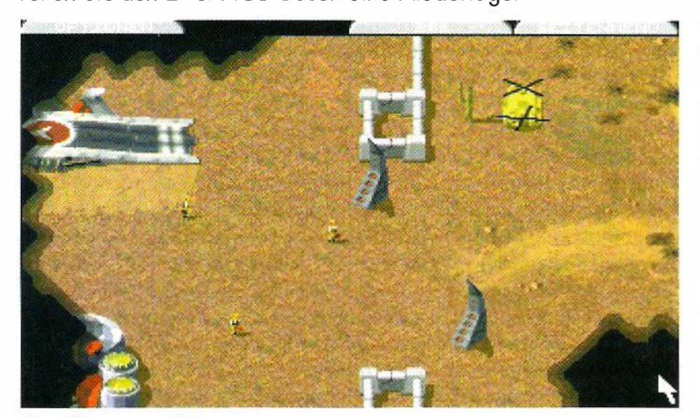


Errichten Sie bei dem westlich der Orcas brennenden Leuchtfeuer Ihre Basis.

Toter Winkel

Pirschen Sie sich mit dem Kommandobot westwärts und eliminieren Sie die feindlichen Truppen und die Abwehrtürme. Versuchen Sie den Kommandobot am Leben zu halten. Haben Sie die Flaraks zerstört, so bekommen Sie Verstärkung. Nehmen Sie mit den fünf Invasoren zwei Kraftwerke, die Kaserne, den Radar und das Flugfeld ein. Verkaufen Sie die Kraftwerke und den Radar, bauen Sie zwei Hammer der Gnade und verkaufen Sie ebenfalls das Flugfeld. Übernehmen Sie mit einem weiteren Invasor das übriggebliebene Kraftwerk und verkaufen Sie es. Kehren Sie zum Startpunkt zurück und greifen Sie mit den Fahrzeugen die Kraftwerke von der Nordseite der NOD-Basis an. Nehmen Sie nun mit dem Kommandobot den untersten Geschützturm ein und bombardieren Sie mit den Fahrzeugen den nächsten Turm. Wenn Sie Ihre Fahrzeuge geschickt postieren, können Sie den Turm angreifen, ohne selbst beschossen zu werden. Nehmen Sie nun die Mauer am unteren Bildschirmrand unter Beschuß und dringen Sie in die Basis ein. Vernichten Sie erst das Kraftwerk und dann die restlichen Türme mitsamt den Flaraks. Jetzt bekommen Sie Luftunterstützung. Nehmen Sie mit einem Invasor die Tiberiumraffinerie ein, aber achten Sie darauf, daß der Sammler dort gerade Tiberium abliefert, sonst bleibt er unter der Kontrolle von NOD. Mit der Luftunterstützung sollten Sie zuerst die Ecke im Nordwesten beschießen. Dort befindet sich einer der beiden Bauhöfe. Klären Sie dann die Ostmauer mit der Luftunterstützung auf und lassen Sie dort ein paar Invasoren landen. Starten Sie mit dem Heli von Ihrer Basis aus, sonst zerstören die Flaraks ihn. Nehmen Sie die gesamte Basis mit

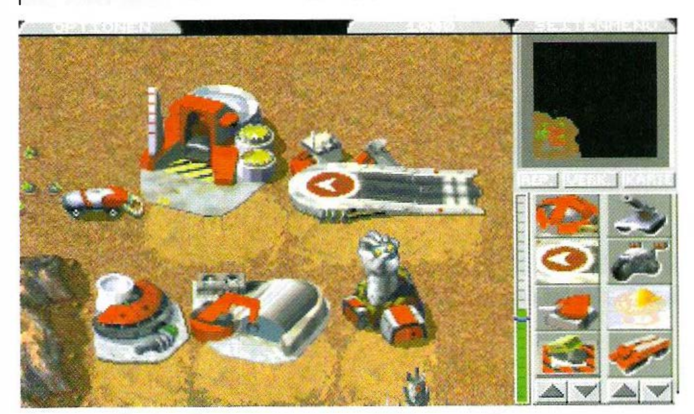
Invasoren und Rak-Zeros ein. Stellen Sie eine Armee auf und bereiten Sie den zwei NOD-Basen eine Niederlage.



Hier können Sie gefahrlos mit Ihren Invasoren landen.

Böse Nachbarn

Errichten Sie Ihre Basis am Startpunkt, sichern Sie sie mit zwei bis drei Lasertürmen und weiten Sie sie nach Süden aus. Stellen Sie ein Heer von Panzern auf und klären Sie zunächst die zwei Mammuts im Norden und im Osten auf, damit Sie Ihnen nicht in den Rücken fallen. Alles weitere verläuft nach Schema F. Eliminieren Sie zuerst die Geschütztürme, dann Truppen und Panzer - und letztlich die Basis.



Versuchen Sie, Ihre Basis von der GDI unbemerkt aufzubauen.

Verrat

Tasten Sie sich langsam nach Westen vor zu der Kiste mit dem Geld und übernehmen Sie den Heli. Erkunden Sie mit den Kommandobots die Gegend im Westen, bis Sie Ihre Basis ausgemacht haben, und fliegen Sie sie dann mit dem Heli rein. Hüten Sie sich, die

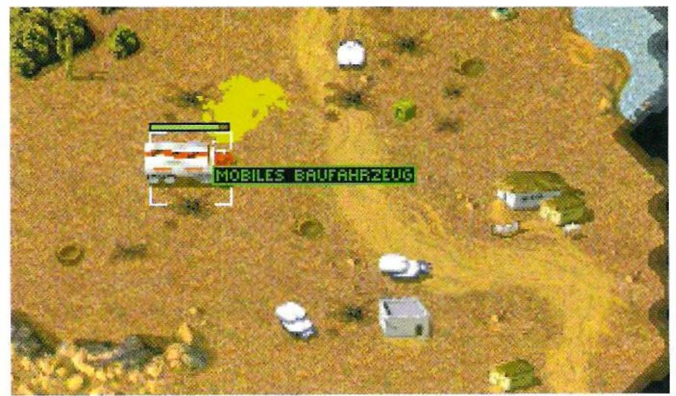


Fliegen Sie die Kommandobots mit dem Heli in Ihre Basis.

Wachtürme anzugreifen. Dadurch machen Sie die GDI-Einheiten auf Sie aufmerksam. Schießen Sie stattdessen eine Lücke in die Nordmauer, durch die Sie den Sammler rein- und rauslassen. Nehmen Sie die Radarstationen mit Invasoren in Besitz und stellen Sie an günstigen Plätzen möglichst viele Obelisken auf. Riegeln Sie außerdem alle Engpässe und GDI-Basen großräumig ab. Errichten Sie den Tempel von NOD und vernichten Sie die GDI per Nuklearschlag und Panzern.

Rausschmiß

Erbauen Sie Ihre Basis bei dem Leuchtfeuer im Dorf östlich vom Startpunkt. Blockieren Sie die westlichen und nördlichen Engpässe mit Sandsackbarrieren, um die Basis vor den ersten GDI-Truppen zu sichern. Unter den vernichteten Zivilgebäuden im Osten befindet sich Geld. Klären Sie mit einem Tarnpanzer die Karte auf und errichten Sie bei den Tiberiumfeldern im Nordosten Ihre Hauptbasis. Riegeln Sie dieses Gebiet wieder mit Sandsäcken ab. Erstellen Sie ein Heer und vernichten Sie die GDI.



Errichten Sie Ihre Basis bei dem Leuchtfeuer im östlich gelegenen Dorf.

Diagnose: Tiberium

Halten Sie sich auf dem Weg nach Norden mit Ihren Truppen immer westlich, bis Sie, zu dem Dorf gelangen. Vernichten Sie alle Farmbots. Versuchen Sie die Fackeln der Erleuchtung solange wie möglich am Leben zu erhalten, da Sie immer wieder auf Wüstenjäger und Panzer stoßen. Marschieren Sie dann von unten in die GDI-Basis ein und zerstören Sie die drei Biolabors. Suchen Sie die Karte nach restlichen Farmbots ab und vergessen Sie nicht, daß Sie kein Zivilgebäude vernichten dürfen, sonst gilt die Mission als fehlgeschlagen.



Eliminieren Sie alle Farmbots, aber zerstören Sie kein Zivilgebäude.

Mantel und Degen

Klären Sie mit Ihrem Tarnpanzer die Karte auf. Dringen Sie über das Tiberiumfeld von der Nordseite in die Basis im Nordwesten ein. Dort befindet sich Ihr MBF. Schießen Sie es frei und bauen Sie mit-

ten in der GDI-Basis Ihr MBF auf. Wenn Sie mit ihm ein Stück noch oben fahren, so hat es die beste Position. Bauen Sie dann ein Kraftwerk und plazieren Sie es unterhalb. Verkaufen Sie es und setzen Sie dort eine Kaserne hin. Erobern Sie mit einem Invasor das Kraftwerk rechts von der Kaserne. Während der Turm damit beschäftigt ist, das Kraftwerk anzugreifen, übernehmen Sie die anderen Kraftwerke und verkaufen Sie sie. Die Abwehrtürme haben jetzt keine Energie mehr und können Ihnen nicht mehr gefährlich werden. Greifen Sie nacheinander die Wachtürme mit Rak-Zeros an, und zwar so, daß die Rak-Zeros für die Wachtürme außer Reichweite sind. Erledigen Sie dann die Fahrzeuge, übernehmen Sie den Bauhof und verkaufen Sie ihn dann. Errichten Sie eine Tiberiumraffinerie und ernten Sie fleißig. Haben Sie sich genügend NOD-Mots und Panzer zugelegt, greifen Sie ein Silo an, damit die Mammuts auf Sie aufmerksam werden. Eliminieren Sie sie und zerstören Sie die restlichen Wachtürme. Mit einem Heer aus NOD-Mots und Panzern können Sie die GDI problemlos von der Bildfläche fegen.



Übernehmen Sie die GDI-Basis von innen.

Gewaltsame Übernahme

Gehen Sie mit Ihren Truppen über die Brücke im Westen und beseitigen Sie den Panzer. An der nördlichen Felsenwand befinden sich eine Kaserne und ein Radar. Verkaufen Sie den Radar und bauen Sie einen Invasor. Verkaufen Sie dann ebenfalls die Kaserne. Vernichten Sie mit den Rok-Zeros die beiden Wachtürme im Südwesten und nehmen Sie einen Heli ein. Fliegen Sie mit ihm Ihre Truppen zum Leuchtfeuer. Nördlich davon befindet sich Ihre beschädigte Basis. Bevor Sie sie allerdings ausfindig machen, fliegen Sie Ihren Heli on die südöstlichste Ecke der Halbinsel, auf der Sie zu Beginn der Mission starteten. Das Mammut und der Stahlhagel werden zunächst den Heli verfolgen. Währenddessen können Sie nun zur Basis gehen und Sie wieder aufbauen. Haben die zwei Fahrzeuge Ihren Heli fast erreicht, fliegen Sie ihn außer Reichweite zum Dorf auf der gegenüberliegenden Seite. Die GDI-Einheiten werden sich wieder auf den Rückweg machen und versuchen, über eine Brücke von der Nordseite Ihren Heli zu attackieren. Fliegen Sie ihn wieder auf die Halbinsel zurück. Die Fahrzeuge werden für eine relativ lange Zeit dort bleiben, und wenn Sie zurückkehren, werden sie Ihre Basis nicht mehr angreifen. Bauen Sie unbedingt eine starke Abwehr auf und riegeln Sie den Engpaß im Süden Ihrer Basis mit Sandsäcken ab. Vernichten Sie die Abwehrtürme um die Tiberiumfelder herum. Tasten Sie sich nur mit einem starken Heer Schritt für Schritt vor, denn überall lauern Mammuts. Vernichten Sie die Basis im Nordosten.



Übernehmen Sie den Heli und fliegen Sie Ihre Truppen zum Leuchtfeuer.

Belagerungszustand

Verkaufen Sie überflüssige Gebäude, also Flaraks, Silos, Werkstatt und je nach Energieverbrauch ein Kraftwerk. Machen Sie mit dem Tarnpanzer die Basis im Nordwesten ausfindig und stellen Sie fest, wo sich der Bauhof befindet. Verbarrikadieren Sie die drei Engpässe mit Sandsäcken und eliminieren Sie mit dem Nuklearschlag den Bauhof. Verkaufen Sie den Tempel von NOD und bauen Sie weitere Tarnpanzer. Errichten Sie einen Obelisken am westlichen Engpaß und zerstören Sie mit ihm die wartenden GDI-Truppen. Wenn Sie die Sandsackbarriere für ein paar Augenblicke öffnen, rollen die feindlichen Panzer an und lassen sich mit Geschütztürmen und vorhandenen Einheiten leicht auslöschen. Erledigen Sie noch und nach alle gegnerischen Truppen.



Vernichten Sie mit einem Nuklearschlag den Bauhof der GDI-Basis.

Todesschwadron

Klären Sie mit den beiden Tarnpanzern die Karte auf und bewegen Sie sich dann der Küste entlang noch Osten. Schießen Sie unter dem Radar der Basis eine Lücke in die Mauer und greifen Sie den Radar an. Sobald die GDI-Truppen auf Sie aufmerksam werden, tarnen Sie sich wieder. Die GDI wird gegen Ihre auf der Karte sichtbaren Truppen anrücken. Postieren Sie sie deshalb möglichst weit weg von der GDI-Basis, damit Sie mehr Zeit für den Angriff von innen haben. Schleichen Sie sich mit Ihren Tarnpanzern in die Basis hinein und zerstören Sie die Kommunikationszentrale. Das Manöver sollte schnellstmöglich durchgeführt werden, da die Tarnpanzer sofort nach ihrem Auftauchen angegriffen werden.

Silke Menne ■



Lenken Sie die GDI mit einem Manöver ab.

Komplettlösung - Teil 2

Albion

Mit dem zweiten Teil der Komplettlösung führen wir Sie über die Schwierigkeiten der Inselwelt Maini hinweg und helfen Ihnen mit unseren Karten, bei der Erforschung der weit verzweigten Dungeons unter den Inseln.

MAINI : DIE GROSSE INSEL

Beloveno:

In der großen Küstenstadt herrschte reges Leben. Es gab ein **Marktplatz**, das **Wirtshaus** ‚Zum offenen Zapfhahn', eine **Heilerin**, einen **Waffenschmied**, ein **Gemischtwarenladen**, einen **Proviantladen**, einen **Rüstungsschmied**, mehrere **Wohnhäuser** und schließlich das große **Ratsgebäude**. Im ersten Wohnhaus, südlich des Lebensmittelhändlers, trafen wir die Kriegerin Siobhan, die sich uns auf unserer Reise anschließen wollte. Wir lehnten ihr Angebot dankend ab. Im Keller des Hauses, der von Warniaks befallen war, fanden sich noch einige Goldstücke. Gleich darauf besuchten wir die Kneipe, in der uns der Besitzer Aurino von der Unfähigkeit des ‚Rates der Gerechten' warnte. Im Wohnhaus am Marktplatz konnte uns nach einigen Anfragen Kariah, die Prostituierte, selbiges bestätigen. Sie meinte, Gard und Riko, zwei Mitglieder des Rates, würden, statt dem Gemeinwohl zu dienen, nur zu ihrem eigenen Nutzen handeln. Sie bat uns, mehr über diese Sache herauszufinden. Außerdem konnte sie uns viel über Beloveno, die Insel Maini und ihre Örtlichkeiten erzählen. Im selben Haus lebte der ehemalige Anhänger der Kenget Kamulos, Khunag, der sich sehr für die Toronto interessierte und uns begleitete. Auch Perron, das dritte Ratsmitglied, der sich im Ratsgebäude aufhielt, war der Auffassung, daß mit Gard und Riko etwas nicht stimmte. Herras, der Ratsvorsitzende, konnte zwar nichts zu diesem Thema beisteuern, informierte uns aber über Beloveno, Kounos und das Iskaidorf Srimalinar, in dessen heiliger Stätte, welche zunächst ein Tabu für uns darstellte, angeblich viele Monster gesichtet worden seien. Unsere Aufgabe schien nun, mehr über diese Zusammenhänge, speziell Gard und Riko betreffend, herauszufinden und die Insel mit ihren Dörfern zu erkunden.

Die Höhle:

Nördlich von Beloveno benutzen wir mit Hilfe von Schlingpflanzen den Gebirgspaß, der die Nord- und Südseite der Insel verband. Nahe des Dorfes Kounos gerieten wir in eine Höhle, die von seltsamen Kreaturen bewohnt war...

Da die Höhle durch zahlreiche Auf- und Abstiege sehr verwirrend aufgebaut ist, ist eine detaillierte Beschreibung unmöglich. Hier ist jedoch eine Liste mit den nennenswerten Gegenständen, die in den einzelnen Etagen zu finden sind:

1. **Ebene:** Edelstein, Heiltränke, Gold; Feuerring; grüne Kristalle
2. **Ebene:** Gold; Leuchtstab
3. **Ebene:** Feuerring; Gold; grüner Kristall, Heiltränke
4. **Ebene:** Gold; Heiltränke; Kristallwurfaxt, Silberring, Heiltrank, rotes Schwert (verflucht)
5. **Ebene:** Kräuter; Schattenschwert (verflucht), Heiltrönke, Eisring, Kette mit Goldemblem, Silberhalsreif; Helm ‚Lughs Hand'

Kounos:

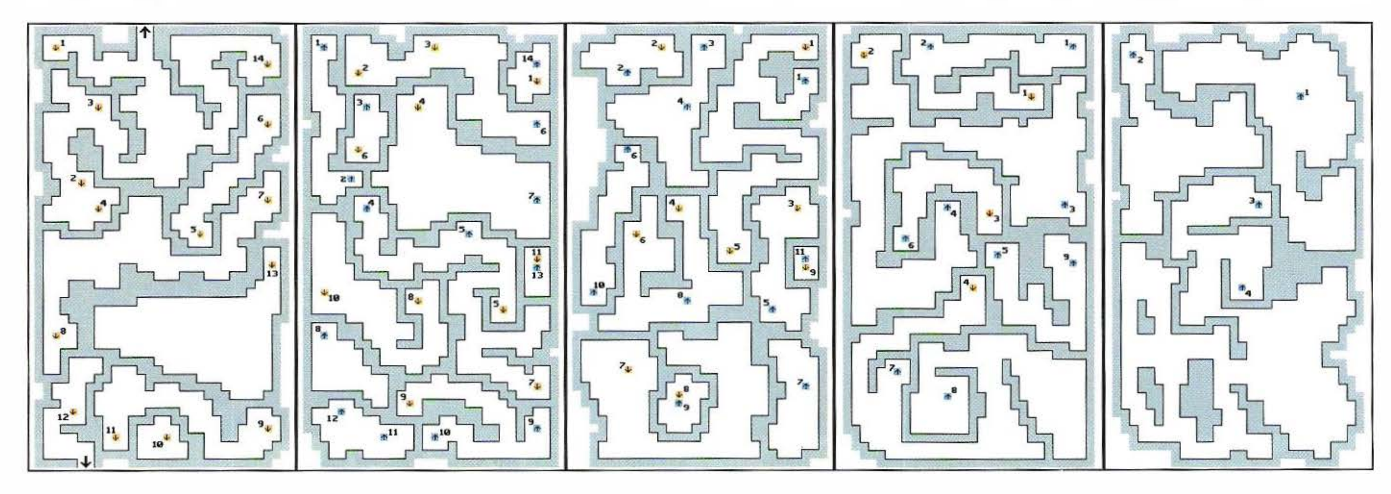
Kounos war als nächstes auf unserer Reiseroute. Dort trafen wir Mellthas Freund Darios, der als einziger die Entscheidungen des hiesigen Machthabers Kontos bezweifelte. Ansonsten wirkten die Einwohner des Dorfes sehr verschlossen und stur. Sira empfahl, mit den wichtigsten Leuten der Dörfer zu reden, um vielleicht als Vermittler mehr herauszubekommen.

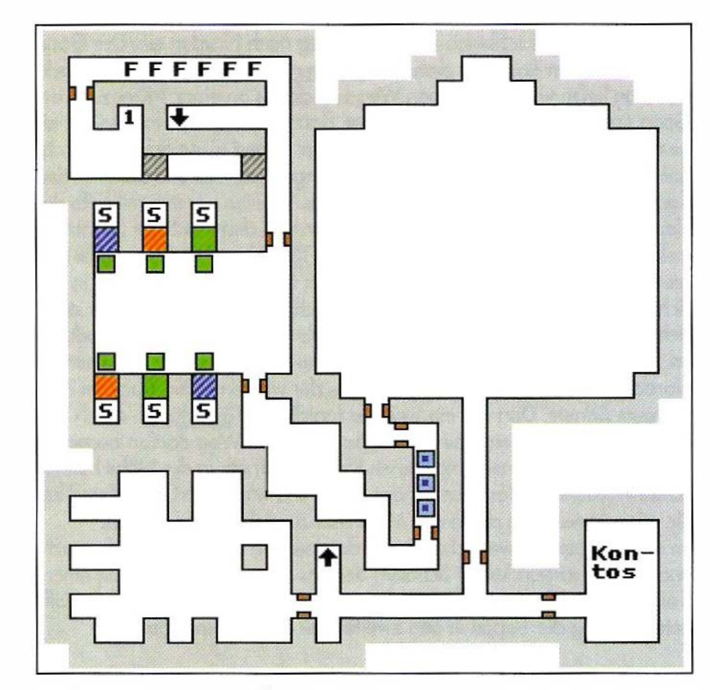
Srimalinar:

Danach schlugen wir den Weg nach Srimalinar ein. Es war eine kleine Stadt mit einer **Kneipe**, einer **Magiergilde**, in der man Zaubersprüche lernen konnte, einem **Waffenladen** und einem **Wohnhaus**, in dem wir Arrim trafen. Er informierte uns über die Stadt und über das Heiligtum der Iskai im Westen. Edjirr, der Wirt, berichtete, er habe Gerüchte über Kontos gehört. Wir wollten der Sache schließlich auf den Grund gehen und baten um eine Audienz mit Kontos.

Die Verschwörung:

Im Wirtshaus in Kounos verweigerte Nodd uns eine Anhörung, worauf wir ihn beleidigten und bewußtlos schlugen. Im Keller nahmen wir den Weg nach Osten, der zu Kontos Zimmer führte. Nach dreimaligem Anfragen verriet er uns schließlich sein Geheimnis. Nach seinen Worten hätten die Iskai in ihrem Heiligtum nach schwarzer Magie gesucht. Die Kräfte, die sie dabei beschwörten, wären übermächtig. Er empfahl uns, mit den Iskai in Srimalinar selbst, insbesondere mit Arrim und Edjirr, zu sprechen.
Arrim erklärte uns, daß Kontos die Iskai als bösartig darstellte und sie für die schrecklichen Wesen nahe der heiligen Stätte verantwortlich wären. Edjirr dagegen brachte uns in der ‚Gard und Riko'-Sache weiter. Er sagte, er habe von einem Komplott gehört, bei dem der Ratsvorsitzende Herras getötet werden soll. Angeblich hätte jemand dort sehr viel Einfluß auf den Rat. Kurz darauf bat uns Mellthas, Darios in Kounos zu besuchen, der uns helfen könnte. Darios bekräftigte seine Zweifel an Kontos und meinte, Kontos





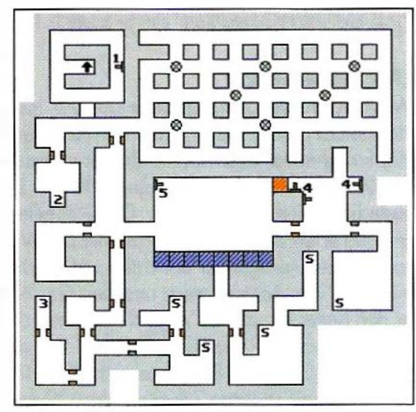
habe das Heiligtum der Iskai mit seinen Kriegern besetzen lassen, was einer Entweihung aus Sicht der Iskai gleichkäme. Beim Verlassen des Hauses hörten wir zufällig vom Attentat auf Herras in Beloveno. Des weiteren kam uns ein Mädchen entgegen, das von Kariah beauftragt wurde, uns zu ihr zu schicken.
Natürlich reisten wir sofort nach Beloveno, wo uns Kariah über den Mord an Herras informierte und uns zum Rat weiterschickte. Der neue Ratsvorsitzende Zerruma schilderte uns den genauen Vorgang des Verbrechens und glaubte, in Gard und Riko, die plötzlich verschwunden waren, die Mörder zu sehen. Perron hielt Kontos für das fehlende Glied in der Kette; er wäre die Verbindung zu Gard und Riko und er hätte dadurch seinen Einfluß auf Beloveno ausbreiten können.
Unsere nächste Station war das Heiligtum, das womöglich das Zentrum eines Krieges zwischen den Iskai und den Menschen werden könnte. Und tatsächlich, die Truppen beider Parteien waren dort kampfbereit versammelt. Wir mußten nun Beweise für Kontos Schuldigkeit finden, um den bevorstehenden Krieg zu verhindern. Dirr schlug dazu folgende Möglichkeiten vor: Wir sollten noch einmal mit allen Leuten sprechen, in Srimalinar suchen oder Kontos Versuchswerkstatt erforschen.

Auf Beweissuche:

In Srimalinar glaubte Edjirr, einen handfesten Beweis für Kontos Schuld zu haben. Er überreichte uns ein Dokumentteil, das, alleine, noch keine verwertbare Information für uns enthielt.
Im Gasthaus Belovenos sprach uns ein alter Bekannter, Frill aus Jarinaar, an. Er wollte uns, nachdem wir den Konflikt zwischen den Iskai und den Kelten aus Kounos gelöst hätten, an einen Ort bringen, wo wir Leute träfen, die wicht'ge Dinge mit uns zu bereden hätten. Aurino verkaufte uns die Schatzkarte seines Vaters, die tatsächlich echt war. Der Schatz lag, den Fluß südlich Srimalinars nach Osten gefolgt, links neben dem Wasserfall in einer Pflanze versteckt.
Der letzte Punkt unseres Planes war Kontos Versuchswerkstatt in Kounos.

Kontos Versuchswerkstatt:

Bis zum Raum mit den sechs Farbglaswänden im **1.Level** traten keine nennenswerten Schwierigkeiten auf, doch hier mußten wir passen. Durch Druck auf die Bodenplatten verfärbten sich die Wände, und um jede Kombination auszuprobieren, hatten wir keine Zeit. Das nordwestliche Zimmer, in dem ein Amulett der Stärke (1) auf uns wartete, konnten wir durch eine Geheimwand verlassen, und schon lag die **2.Ebene** des Kellers vor uns.
Der Schalter (1) im Rundgang öffnete den Zugang zum restlichen Verlies. Die kreuzförmigen Gänge enthielten ein paar Drehscheiben und, im Gerümpel versteckt, einige Goldmünzen. Im Raum, der an die westliche Tür grenzte, war eine Farbkarte (2) versteckt, die die Kombination der Farbwände im 1.Level verriet, wohinter sich jeweils zehn Goldstücke befanden. In den weiteren Räumlichkeiten, zu denen wir ohne weiteres Zutritt hatten, lagen ein Flinkheits-Amulett, Gold, Heiltränke und, im Südwesten, der zweite Teil des Dokuments (3). Unser Beweis war nun vollständig.



Im großen Saal entdeckten wir hinter der blauen Wand einen Durchgang nach Süden, den man wie folgt zugänglich machen konnte: Durch die Schalter (4) im Osten gelang es uns, einen Feuerball zu aktivieren, der den rosafarbenen Würfel um je ein Feld nach Westen verschob. Der Feuerball, der durch den Schalter (5) im Westen hervorgebracht wurde, reflektierte am Würfel nach Süden, wo er dann einen Teil der blauen Wand zerstörte. So gelangten wir an ein Schutzamulett, Heiltränke, Edelsteine und an Danus Halsreif.

Der Friedensschluß:

Den Beweis für Kontos Schuldigkeit brachten wir umgehend zur heiligen Stätte der Iskai. Kontos Plan war es, an die unter dem Heiligtum liegende, gewinnbringende Erzmine heranzukommen. Die magischen Kreaturen, die er selbst schuf und von denen er behauptete, sie seien das Werk der Iskai, dienten lediglich zur Ablenkung.
Diese Beschuldigungen von sich weisend, versuchte Kontos, seine Untertanen zu beruhigen und flüchtete, als ihm dies nicht gelang, in die Stätte. Sowohl die Iskai als auch die Kelten dankten uns für die Aufklärung des Falles und gingen in Frieden auseinander.
Es war nun an uns, Kontos im Heiligtum aufzuspüren und ihm seine gerechte Strafe zuzufügen. Die Stätte enthielt außer ein paar Goldmünzen nichts Interessantes, und so verließen wir sie wieder, als er uns plötzlich aus heiterem Himmel angriff. Nach einem harten Kampf sackten wir seine Ausrüstungsgegenstände ein und begaben uns nach Beloveno, um Frill vom Friedensschluß zu erzählen. Sehr erfreut darüber, nahm er uns wie versprochen mit auf seine Reise. Vorher verließen Sira und Mellthas unsere Gruppe jedoch, um zunächst nach den vielen bestandenen Abenteuern in trauter Zweisamkeit zusammenzuleben. Wir konnten es ihnen nicht verdenken.

DJI CANTOS : INSEL DES FRIEDENS

Cantos Haus und Umgebung:

Nachdem Frill uns sicher zur wunderschönen Insel der Dji Cantos navigiert hatte, geleitete er uns zum Versammlungsraum in einem riesigen Gebäude, Cantos Haus genannt. Unser alter Freund Nemos, der Druidenführer hieß uns willkommen und erklärte zunächst den Grund der Zusammenkunft. Zu unserer Verwunderung wußte er über die Landung der Toronto auf der Wüsteninsel der Umajo bescheid und erläuterte, wieso er ein so großes Interesse an unserem Raumschiff und seiner Besatzung hatte. Er bat uns, Kontakt zwischen unseren Leuten auf der Toronto und den Mitgliedern der Dji Cantos, auch als Die Erleuchteten bekannt, herzustellen. Dazu gehörten Nemos, Birrh der Heiler, der Magier Drannagh, welcher uns über die Transporterhöhlen informierte, Sprüche lehrte und magische Gegenstände aufladen konnte, Irkith die Geschichtsgelehrte, von der wir detaillierte Informationen über Religion, Kultur und Geschichte der Dji Cantos bekamen, und Harriet, die uns als Begleiterin zugedacht wurde.
Im Westen des Gebäudes konnten wir bei Allthea einige Spruchrollen erwerben, wogegen im Osten Llanaer Geschichten über die Kenget Kamulos zu erzählen wußte. Im Norden befand sich der Zugang zu den Transporterhöhlen.
Außerhalb des Palastes lag nur die unberührte Natur vor uns, menschenleer, bis auf die Bardin Maire, die uns ein Lied über Animebona vortrug.

Die Transporterhöhlen (3D):

Diese Höhlen waren eine Art Teleportersystem, das uns auf jede beliebige Insel bringen konnte, die wir zuvor bereist hatten. Die in Felswände eingemeißelten Augen waren in Wirklichkeit Eingänge zu den Transporterhöhlen.
Es bleibt Ihnen überlassen, alte Kameraden in die Party wiederaufzunehmen oder gleich den Weg zur Insel Umajo zu nehmen.

DIE WÜSTENINSEL DER UMAJO

Umajo-Kenta:

Westlich unseres Ankunftsortes auf der Insel der Metallmacher lag die Hauptstadt Umajo-Kenta, die wir unverzüglich betraten. Dort gab es einen **Waffenschmied**, einen **Gemischtwarenhändler**, einen **Proviantladen**, ein **Gasthaus**, **Wohnhäuser** und die Gilden der **Diamantenschleifer**, der **Bergleute** (inkl. Herberge) und der **Gerätemacher**. Letztere besuchten wir zuerst und erfuhren zunächst etwas über die Wüsteninsel und ihre Hauptstadt sowie, wie Merdger zu berichten wußte, über das gespannte Verhältnis zwischen den Bergpriestern und den Gerätemachern. Außerdem sprach er den Keller an, der zu Versuchszwecken diente und uns angeblich nicht zugänglich wäre. Zum Schluß sollten wir seinen Kollegen Zebenno, der sich in der Gilde der Bergleute aufhielt, Grüße übermitteln. Wir taten wie geheißen und statteten Zebenno einen Besuch ab, den wir sofort auf den von Merdger erwähnten Versuchskeller ansprachen. Er meinte, es wäre ein mit seinen außergewöhnlichen Gerätschaften gespicktes Testgewölbe, für das er noch Testpersonen bräuchte. Nachdem wir uns dafür bereitgestellt hatten, übergab er uns den Zugangsschlüssel. Der sich ebenfalls in der Gilde aufhaltenden Bergpriester Kossea warnte uns eindringlich davor, die Erzmine zu durchstöbern und den Priestern beim Ritual nachzuspionieren. Dabei handelte es sich um ein nur den Bergpriestern bekanntes Geheimnis, Erze ohne Danus (Gott der Erde) Erlaubnis abbauen zu können. Da ich meine Neugierde nicht zügeln konnte, ging ich alleine in die Mine, um das besagte Geheimnis zu lüften. Ich wurde dreimal erwischt, konnte mich aber beim vierten Mal in den Nischen verstecken. In der dritten Nische wartete ich so lange, bis Kossea kam und das Ritual eröffnete. Es endete schließlich mit den Worten ‚UMAJO DANU'.
Als nächstes gingen wir in die Gilde der Diamantenschleifer, wo uns Coskon über den legendären Stein der Visionen informierte. Er bat außerdem seinen Mitarbeiter Kemilo auf unser Drängen hin, uns im Schlösserknacken zu trainieren.
Im Gasthaus trafen wir Konny, die ganz besessen davon war, Abenteuergeschichten zu lauschen. Nachdem wir unsere Story erzählt hatten, berichtete sie uns im Gegenzug von der Südseite der Insel, die durch einen dichten Felsengürtel von der Nordseite getrennt wäre und in der angeblich ein lautes metallenes Etwas gesehen worden sei. Wir sollten Ohl um zwölf Uhr in der Erzmine aufsuchen, um mehr darüber zu erfahren.
Weitere interessante Hinweise wußte Agida im südlichen Wohnhaus. Sie erwähnte das Gefängnis im Norden der Insel, zu dem jeden Tag ein Wächter marschierte, der bei ihr um zwölf Uhr das Essen abholen würde.
Nun standen uns viele Möglichkeiten zur weiteren Reise offen. Wir entschieden uns zunächst, das Testgewölbe der Gerätemacher zu erkunden.

Das Testgewölbe (2D):

In Norden der Gilde der Gerätemacher öffnete uns der von Zebenno ausgehändigte Schlüssel die Tür. Wir bemerkten sofort das labyrinthartige Gängesystem und schlugen zuerst den Weg nach Norden ein. Der Gang endete in einem Raum, in dem ein Hammer lag, den wir sofort einsteckten. Nun liefen wir den gleichen Weg zurück, bis an einer T-Kreuzung ein Gang nach Westen führte. Ihm gefolgt, dann nach Süden, fanden wir eine von Messern umgebene Truhe und an der Wand einen Schalter. Nachdem wir ihn betätigten, rannten wir zum Eingang zurück und drückten den dort befindlichen Schalter. Zurück zur Truhe, konnten wir nun mit Hilfe des Hammers die Messer in den Boden rammen und den Inhalt der Schatztruhe bergen. Das wichtigste darunter war ein Türschlüssel und eine Karte dieses Kellers. Der Türschlüssel öffnete die Tür im südöstlichen Raum, in der sich eine Schalterkonstruktion befand. Nach langem Ausprobieren stellte sich die Kombination: unten, oben, unten als die Richtige heraus, wodurch im Zentralraum der Weg nach Norden frei wurde und wir im Raum im Nordosten einen Truhenschlüssel fanden, der wiederum die Truhe im Zentralraum öffnete. Dort lag ein weiterer (goldener) Türschlüssel, durch den wir in einen westlichen Raum gelangten. Auf dem Weg dorthin begegneten wir einer von Minen umgebenen Kiste. Mit einem in der Nähe befindlichen Wassereimer löschten wir das Feuer, und wie durch Geisterhand lag ein erleuchteter Weg durch das Minenfeld zur Schatzkiste vor uns.
Im eben genannten westlichen Raum drückten wir den (nur zwischen acht und elf Uhr vorhandenen) Schalter, der uns zu einem Zimmer mit einem weiteren Schalter führte, der wiederum die letzte Tür im Nordwesten öffnete. Hier lag die Treppe in den zweiten Teil des Testgewölbes.

Das Testgewölbe (3D):

Beim Durchstöbern des **1.Levels** fanden wir im großen Raum im Süden einen Sonnendolch (1), ein magisches, heilendes Feld (2) und einen alten Mann (3), der uns aber nichts erzählen konnte. Im Südwesten führte eine Treppe gleich in den **3.Level**.
Von nun an ist die Weiterreise nur durch viele kleine Einzelaktionen möglich, deren ausführliche Beschreibung zu große Ausmaße annehmen würde. Deshalb verweise ich an dieser Stelle auf das genaue Kartenmaterial und liste nun alle in der Karte enthaltenen Punkte auf.

1) Schatz: Stab des Kristalls
2) Flammen (müssen mit Stab des Kristalls blau gefärbt werden)
3) Geheimknopf => Fallgrube entsteht
4) Schalter => öffnet Wand bei 5
5) Wand (wird von Schalter 4 geöffnet)
6) Schalter => öffnet Wand bei 7
7) Wand (wird von Schalter 6 geöffnet)
8) Schalter => öffnet Wand bei 9
9) Wand (wird von Schalter 8 geöffnet)
10) Schalter => läßt bei 11 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 12 Wand verschwinden und Tür entstehen
11) Wand/Tür
12) Wand/Tür
13) Schalter => läßt bei 12 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 14 Wand verschwinden und Tür entstehen
14) Wand/Tür
15) Schalter => läßt bei 16 Fallgrube entstehen
16) Fallgrube (existiert, wenn Schalter 15 gedrückt)
17) Schalter => läßt bei 14 Tür verschwinden und Wand entstehen; läßt bei 18 Wand verschwinden und Tür entstehen
18) Wand/Tür
19) Bodenplatte => läßt Monster entstehen
20) Stein der Visionen

Den Stein der Visionen zeigten wir Coskon in der Diamantenschleifergilde. Völlig von den Socken, riet er uns, ihn in das große Ornament in der Eingangshalle einzufügen. Nachdem wir dieses taten, wuchs der Stein plötzlich und spendete uns von nun an seine heilenden Kräfte.

Das Gefängnis (2D und 3D):

Als nächstes wollten wir das Gefängnis besuchen und betraten um Punkt zwölf das südliche Wohnhaus, wo der Wächter das Essen abholte und uns dann zum Gefängnis geleitete. Vorher kauften wir bei Merdger Porenöl ein (wir mußten ihn extra darauf ansprechen), das uns vor der Wüstenhitze schützte.
Das Gefängnis hatte eine spezielle Sicherheitsvorrichtung: Den Schalthebel, den wir beim Wärter bekamen, setzten wir in die erste Vorrichtung, worauf bei Druck auf die Bodenplatte eine Messerreihe hinter uns im Bo-

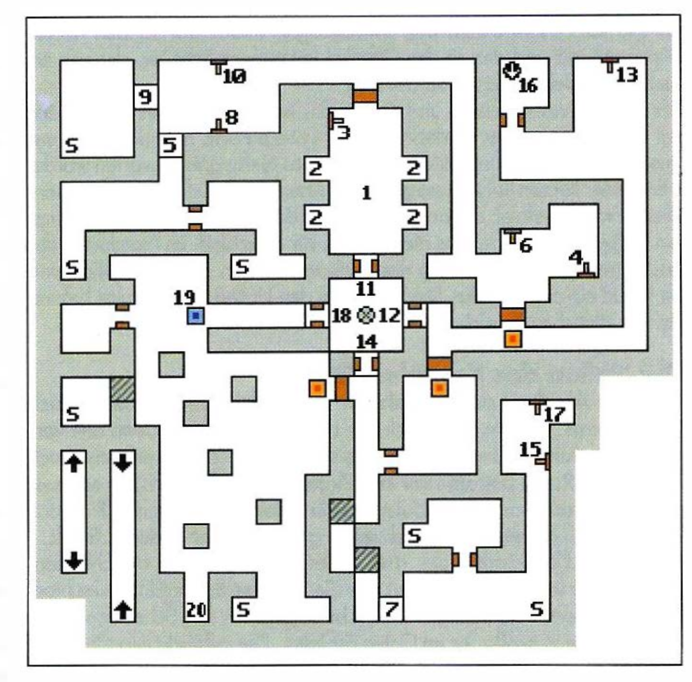
den verschwand. Dasselbe wiederholten wir mit der zweiten Vorrichtung. Im Norden lag der Zugang zu den Gefängniszellen. In einer Zelle hockte Nelly, die wiederholt ihre Unschuld beteuerte und uns bat, sie mit Hilfe des Zellenschlüssels gleich neben der Zelle, zu befreien. Gesagt, getan, verließen wir das Gebäude, kurz bevor Nelly sich, allerdings nicht unbemerkt, an den Wächtern vorbeischlich. Sie wollte uns später zum Dank einige wichtige Informationen verraten.
Zurück in Umajo-Kenta mußten wir mit Schrecken feststellen, daß Nelly bezüglich ihrer Unschuld gelogen und bereits weitere Verbrechen begangen hatte. Zudem waren uns ihre Informationen bereits bekannt. Einige Stunden später kam sie während der Flucht um.

Die Rückkehr zur Toronto:

Die letzte Aufgabe war es, um zwölf Uhr Ohl in der Erzmine anzutreffen. Als wir ihm begegneten, sagten wir, Konny hätte uns geschickt. Er empfahl uns, ihn heute abend um achtzehn Uhr vor dem Stadttor zu treffen, damit er uns zum Tunneleingang führen könnte, wofür er als Gegenleistung einen Edelstein verlangte. Wie versprochen, geleitete er uns in östlicher Richtung zum Tunnel durch die Gebirgskette, so daß wir uns endlich auf die Suche nach der Toronto begeben konnten.
Der einzige Schatz innerhalb des Tunnels beinhaltete Iskai-Ausrüstung, Edelsteine, Gold und Heiltränke. Von den zwei Ausgängen nahmen wir den südlichen.
Gerade als wir wieder das Tageslicht erblickten, kam ein Shuttle der Toronto auf uns zugeflogen. Ursprünglich wollten wir uns als gesamte Gruppe zur Toronto begeben, doch die Eingangstür des ferngesteuerten Shuttles schloß sich kurz nachdem ich eingestiegen war. Noch bevor ich reagieren konnte, atmete ich ein seltsames Gas ein und wurde bewußtlos.
Ich erwachte in der Toronto und versuchte sofort, dem Kapitän meine außergewöhnlichen Erlebnisse zu schildern, doch man verwehrte mir die Aussage und brachte mich in die Krankenstation. Etwas sehr Seltsames schien am Werk zu sein.
Nach einigen Stunden stattete mein alter Kumpel Joe mir einen inoffiziellen Besuch ab. Er berichtete von dem unglaublichen Komplott der DDT, den Planeten auszubeuten. Um diesen Komplott zu vereiteln, mußten wir die AI lahmlegen, deren Energieversorgungssystem im Steuerraum des Fusionsreaktors untergebracht war. Unser nächstes Ziel war es, den Eingang zum Servicedeck zu finden, über das wir zum Fusionsreaktor gelangen konnten. Auf dem Weg dorthin entdeckten wir, dem Gang nach Osten gefolgt, in einer Kabine den Zugangscode (1001) auf einem Zettel. Am Ende des Ganges lag schließlich die Tür zum Raum, in dem sich eine grüne Codekarte und das Servicepanel (1712) zum Servicedeck befand.

Servicedeck Nr.2 (3D) und Reaktorraum (2D):

Im ersten Bereich des Servicedecks aktivierte Joe den Serviceroboter, der uns darauf folgte. Wir stellten uns vor die Tür und warteten auf den Roboter, der, als er auf die Bodenplatte trat, die Tür öffnete. Im zweiten Abschnitt mußten wir schnell zwei in den äußeren Gängen liegende Schalter drücken (erst rechts, dann links), um im Westen einen Codezettel mit den Zahlen ‚12' zu finden. Im Süden betätigten wir erneut zwei Zeitschalter, die uns den Weg nach Osten freigaben. Im nächsten Bereich wählten wir zunächst den verzweigten Weg Richtung Osten, der in einem Raum mit neun Bodenplatten endete. Das Muster dieser Bodenplatten prägten wir uns genau ein. Im großen Raum, der ebenfalls neun Bodenplatten enthielt, ‚traten' wir das Muster ab, wobei nach Knopfdruck die nördlichen Trennwände verschwanden. Jetzt betätigten wir den Schalter direkt neben der Tür und sofort darauf alle anderen vier Schalter im Norden; die Tür war nun offen. Nachdem wir im folgenden Raum mittels Knopfdruck alle Serviceroboter befreiten, betraten wir im Süden die zweite Bodenplatte von rechts. Der sich uns nun offenbarende Geheimraum enthielt einen weiteren Codezettel: ‚4' und einen Serviceroboter, der uns gleich hinterherlief. Wir lockten ihn nacheinander auf alle drei im großen Raum befindlichen Bodenplatten, worauf sich die Tür im Osten öffnete. Mit Hilfe der Codezettel und einigem Ausprobieren kamen wir schließlich auf die richtige Kombination (4312) des Servicepanels. Wir betraten nun eine große Halle, in deren Mitte der Eingang zum Reaktorraum lag.
Dort entdeckten wir die Konsole, an der sich Joe sofort zu schaffen machte. Leider Gottes wurden wir von der AI erwischt, die, zusammen mit einigen Secus, unsere Verfolgung aufnahm. Mit viel Glück flüchteten wir und begaben uns nach langem Marsch durch die Wüste zum Eingang des Tunnels durch den Felsengürtels, wo unsere Abenteuergruppe bereits auf uns wartete.



Der Plan der Dji Cantos:

Nachdem wir vom Plan der DDT und unseren Erlebnissen in der Toronto Bericht erstattet hatten, riet uns Harriet, zur Insel der Dji Cantos zurückzukehren und dort das weitere Vorgehen zu planen.
Nach langer Beratung der Dji Cantos erteilte man uns folgende zwei Aufgaben: Erstens sollten wir das Wissen der Umajo, Metall mit Magie zu beeinflussen, erforschen und zweitens bei den Kenget Kamulos die Kenntnis über die Bändigung großer Energien zu erfahren. Als Anreiz für die Kenget Kamulos gab man uns 1.500 Goldstücke mit. Mit diesem Wissen und der Dji Cantos sollte es möglich sein, ein magisches Artefakt (Samenkorn) zu erschaffen, das die Toronto unschädlich machen und den Komplott der DDT vereiteln könnte.

Das geheime Wissen der Umajo:

Zuerst bereisten wir die Wüsteninsel. Aufgrund des Dringlichkeitsauftrages der Dji Cantos, das zweite Wissen zur Erschaffung des Samenkorns zu besorgen, ließ man uns in Umajo-Kenta in das vorher für uns nicht zugängliche Wohnhaus hinein. Dort sprachen wir mit Sojekos, der uns seine Hilfe anbot, indem er uns empfahl, Kossotto im alten Versuchskeller der Gerätemacher anzusprechen. Diesen Mann hatten wir bereits vorher getroffen, doch konnte er uns damals nichts Informatives mitteilen. Diesmal jedoch würde er uns helfen, falls wir ihm den Gefallen täten, das geheime Wort der Bergpriester herauszufinden. Da wir dieses bereits wußten, händigte er uns umgehend das Wissen der Umajo aus.
Unsere nächste Aufgabe lautete, das „hohe Wissen" der Kenget Kamulos zu erkunden.

DAS REICH DER KENGET KAMULOS

Khamulon:

Das Reich der Kenget Kamulos befand sich auf der Nordseite Mainis, östlich des Eingangs der Transporterhöhle. Als wir den Wachen unser Vorhaben erklärten, geleiteten sie uns in die riesige unterirdische Stadt Khamulon, in der uns in einem Hörsaal eines der Oberhäupter empfing. Er schrak zusammen, als er erfuhr, daß wir das „hohe Wissen" erforschen wollten, wollte es sich, aufgrund unserer großzügigen Bezahlung von 1.500Goldmünzen, aber noch einmal überlegen. Derweil hatten wir genügend Zeit, das überdimensionale Bauwerk und seine Bewohner zu erkunden. Vom Fecht-, Zauber- und Zeremoniemeister lernten wir viel über die Grundprinzipien der Kenget Kamulos-Religion.
Nach scheinbar endlosem Warten meldete sich Khunag zu Wort, er glaube nicht, daß die Kenget Kamulos auf das Geschäft eingehen würden, und schlug vor, selbst in den inneren Bereichen nach dem „hohen Wissen" zu suchen. Er erinnerte sich an einen Novizenraum, in dem sich der geheime Zugang dorthin befände. Khunag führte uns, nachdem wir warteten, bis

der Novize verschwunden war, zum besagten Raum. Dort fanden wir ein Diebesamulett und den in der Ölfackel versteckten Schalter, der uns erlaubte, die Geheimgänge zu betreten.
Als wir im Westen Tränke und ein großes Iskai-Schwert fanden, wurden wir kurz darauf leider entdeckt, worauf unsere Party, nachdem man uns unser gesamtes Gold abgenommen hatte, ins Gefängnis geworfen wurde. Nach einer kurzen Ruhepause gelang es Khunag, die Zellentür zu knacken. Dem Korridor gefolgt, erwartete uns im Norden nach erfolgreichem Kampf ein Kerkerschlüssel, der uns die südliche Tür aufschloß. Im Nordosten des neu betretenen Abschnitts lag das kostbare Schwert ‚Kamulons Blick' und im Osten ein paar Tränke. Die Treppe zu den Hollen des Kamulos befand sich im südlichen Bereich.

Die Hallen des Kamulos (3D):

Im ersten Abschnitt des **1.Levels** der Hallen des Kamulos befand sich eine Flamme, die uns bei Druck der nebenstehenden Bodenplatte verfolgte und dann kurz vor der Tür, die sich darauf öffnete, erlasch. Auch im zweiten Raum betraten wir alle Platten, worauf Feuerbölle entstanden, die wiederum sechs Säulen entzündeten, welche schließlich das Tor im Osten öffneten. Im Nordwesten gelangten wir in den **2.Stock**.
An den Außenwänden der drei Zellen, die Flammen einschlossen, drückten wir jeweils einen Knopf, die die farbigen Bodenplatten im Norden freigaben. Innerhalb der Zellen betätigten wir alle Schalter, welche zusammen das große Tor im Osten öffneten. Die gefährlichen Flammen ließen sich auf den farbigen nördlichen Bodenplatten vernichten (rote Flamme, rote Platte, usw.). Nachdem wir im schmalen Raum die Bodenplatte im Süden mehrere Sekunden lang betraten, öffnete sich endlich das Gitter, und wir konnten den Helm ‚Lughs Hand' und den Frostbringer bergen.
Auch in der **3.Etage** mußten wir die erste Bodenplatte lange beschweren, bis alle Säulen erleuchtet waren, damit der Weg nach Süden frei wurde. In den Schätzen dieses Levels lagen ein Eisring, Spruchrollen und Tränke. Im untersten der drei nordöstlichen Räume hielt sich der Tiermeister auf, der uns nach seinem Ableben den Tiermeister-Schlüssel überließ, womit wir die verschlossene Tür öffnen und die Treppe in die **4.Ebene** nehmen konnten. Nach geschicktem Durchqueren des Lavasees gelangten wir im Osten in zwei Räume, die jeweils zwei Knöpfe beherbergten. Wir drückten sie und konnten in den anderen vier Hallen, in denen nun Feuerbälle unseren Weg ebneten, die vier blauen Bodenplatten betreten, die wiederum vier glitzernde Fallen im Mittelgang nach Osten entfernten. Nach Norden gewendet, fanden wir mit Hilfe eines Knapfes einen Geheimraum, in dem die erste Treppe in den 5.Level lag. Ganz im Norden, wo zwischen den sich in einem bestimmten Zeittaktöffnenden und schließenden Gittern ein Türkis-Musikkristall und ein Flinkheits-Amulett lag, befand sich auch der zweite Abstieg in die 5.Ebene. Im Süden lag nach Knopfdruck die dritte Treppe in den **5.Stock** frei. In einem Abschnitt des 5.Levels gelangten wir, nachdem wir zweimal so lange auf der Bodenplatte verharrten, bis die grüne Flamme verschwand (bei der zweiten Platte warten, bis der Feuerball vorbeigeflogen ist, und sofort wieder auf die Platte treten), zu einem Schalter. Zusammen mit einen Schalter im nördlichen Abschnitt kamen wir in die **6.Etage** der Hallen des Kamulos. Nach Betreten einer der vielen Badenplatten, zeichnete die Flamme ein Muster ab, welches wir im südlichen Raum auf der zweiten Bodenplattenfläche genau abschritten. So kamen wir sicher auf die andere Seite. Im länglichen südöstlichen Saal drückten wir zwei Knöpfe, die zwei Wände zerstörten und zwei Schatzkisten offenbarten, die magische Waffen und eine Spruchrolle beinhalteten. Im Raum mit den Feuerbällen sicherten wir uns folgendermaßen die Weiterreise: Die zwei in den Ecken befindlichen Bodenplatten ließen die Säule hin- und herwandern. Bei richtigem Timing ‚schluckte' sie die anderen Feuerbälle, so daß wir gemütlich die beiden mittleren Platten (wieder einige Sekunden lang drauf stehenbleiben) betreten konnten. Im darauffolgendem Spiralgang entstanden durch den morschen Boden plötzlich mehrere Fallgruben, durch die wir in die **7.Ebene** klettern konnten. Dieser letzte Level enthielt außer ein paar Schätzen nichts Wertvolles. Einige Türen ließen sich nur öffnen, wenn einer von uns das Diebesamulett trug. Ganz im Osten war ein schmaler Gang, in dem sich hinter uns die Tür selbständig die Tür verriegelte. Am Ende des Ganges erleuchtete plötzlich eine Flamme, und wir versuchten vergebens zu fliehen, doch statt uns zu rösten, brannte das Feuer ein Loch in den Boden, das uns endlich zu den inneren Bereichen führte.

Die inneren Bereiche (2D):

In den inneren Bereichen kamen wir durch Khunags Tips schnell zum Aufbewahrungsort des ‚hohen Wissens'. Die sich dort aufhaltenden Kenget sahen unsere Anwesenheit als Bedrohung, denn noch nie hatten Unreine das Heiligtum der Kenget Kamulos betreten. Der Cuain, der uns das ‚hohe Wissen' nicht aushändigen wollte, griff uns deshalb an. Nach hartem Kampf erlangten wir das ‚hohe Wissen' auf einer Schriftrolle niedergeschrieben.

DIE LETZTE SCHLACHT

Die letzte Reise zur Toronto:

Zurück zur Insel der Dji Cantos gereist, begannen die Erleuchteten gleich mit der Erschaffung des Samenkorns. Mit Joe in der Gruppe machten wir uns nun auf den Weg zur Toronto *(Es ist nötig, Joe in die Party mitaufzunehmen, da er später im Servicedeck unverzichtbare Dienste leistet. Entweder Sira und Mellthas, Drirr oder Khunag müssen deshalb aus der Gruppe entlassen werden. Khunags Fähigkeiten sind zukünftig am wenigsten von Nutzen).*
Im Raumschiff angekommen, entdeckten wir auf einer Konsole eine Karte der Toronto. Überrascht durch den noch nicht ausgelösten Alarm, erreichten wir im Osten die Konsole, in der Joe seine Dokumentationen über Albion einspeisen konnte. Die Übertragung löste dann doch nach einiger Zeit den Alarm aus. Dem südlichen Gang, aus dem die Wachen gekommen waren, folgend, steckten wir noch schnell einen herumliegenden Spezial-Schraubenschlüssel ein und bewegten uns dann in die Serviceebene.

Servicedeck Nr. 3 (3D):

Wie Joe richtig erwähnt hatte, konnten wir auf der Serviceebene die erste Laserfalle durch Manipulation an der nebenliegenden Schaltelektronik lahmlegen. Dazu schraubten wir mit dem Spezial-Schraubenschlüssel die Abdeckplatte ab und rissen einige Kabel heraus. Nachdem wir die Lichtschrankentür durchschritten hatten, trafen wir nach Druck auf die blaue Bodenplatte auf einen Servicerobater, der uns eifrig folgte und, als wir ihn geschickt in die vor der Tür befindlichen Falle lockten, den weiteren Weg freigab. Dart konnten wir erneut mittels Sabotage an einem Schaltkasten die zweite Loserfalle im Norden deaktivieren. Kurz vorher entdeckten wir im Süden eine Reihe von seltsamen Kontrolleuchten.
Der weitere Weg führte uns nun in einen großen Raum, wo im südlichen Bereich Joe einige Handgriffe tätigte, so daß sich die Tür öffnete. An der Ostwand des großen Raumes und im nebenliegenden Raum befanden sich noch weitere Schaltelektroniken, die wir allesamt zerstörten und darauf den mit alternierenden Fallen gespickten Gang halbwegs schadlos durchwandern konnten. Kurz darauf griff uns ein AI-Körper an. Wir konnten ihn besiegen und beschritten die westlich verlaufenden Räumlichkeiten. Zwischen den zwei langen Laserstrahlen verbarg sich ein letzter Schaltkasten, durch den wir nach seiner Vernichtung zu zwei weiteren Kontrollampenreihen gelangten, deren Bild wir uns genau einprägten. Im Nordosten konnten wir im Raum mit den farbigen Bodenplatten mittels Knopfdruck die kleine Glaswand im Süden öffnen, wa wir die letzte Reihe von Kontrolleuchten vorfanden. Das Muster dieser insgesamt vier Kontrollampenreihen schritten wir folgendermaßen auf den Bodenplatten ab: 1.Reihe (oben): rot; 2.Reihe: rot, grün; 3.Reihe: türkis, blau; 4.Reihe: türkis, rot, grün, blau. Als wir nun ein zweites Mal den Knopf betätigten, öffnete sich einerseits der große Raum im Süden, den wir nicht betraten, da dort viele angriffslustige AI-Körper auf uns warteten, und andererseits verschwand im kleinen Raum die Wand, wo zuvor noch die Kontrollampen geleuchtet hatten. Hierdurch gelangten wir schnell in den Reaktorraum der Toronto.

Das Ende der Toronto:

Im Reaktorraum warteten Colonel Priver und einige unfreundlich aussehende Secus auf uns. Als allerletztes Hindernis tauchte kurz vor dem Reaktor die AI selbst auf, versuchte unser Vordringen zu verhindern und griff uns an. Während des Kampfes bemerkten wir, daß die AI aus unzerstörbarem Material bestand und daß das Samenkorn plötzlich zu leuchten begann. Mit präzisem Wurf schleuderte ich es in den Reaktor, wo es auf atemberaubende Weise seine Wirkung zeigte. In wenigen Minuten war die Toranto von prachtvollen Ranken, Lianen und Blüten überwachsen, so daß sie nun als eine einzige, riesige und einsame Pflanze die Wüste von Umaja schmückte.

Jens Sieckmann ■

Einsteigertips - Teil 1

Civilization 2

Die Verbesserungen von Civ 1 zu Civ 2 sind nicht so gravierend, als daß erfahrene Civilization-Spieler ihre Strategie komplett umstellen müßten. Trotzdem gibt es einige Änderungen (beispielsweise im Diplomatie-Bereich), die das Spielprinzip etwas komplexer und facettenreicher werden lassen. Eine Zusammenstellung aller neuen Aspekte, die sich aus diesen Änderungen ergeben, veröffentlichen wir in einer der kommenden Ausgaben.

In den ersten beiden Teilen unserer Civilization 2-Tips widmen wir uns zunächst den Einsteigern, erklären handbuchbegleitend, worauf es am Anfang ankommt und geben einige grundlegende Strategietips. Mit den hier angesprochenen Grundbegriffen sollten Sie sich mittels des Handbuchs vertraut machen. Den zweiten Teil unserer Einsteigertips finden Sie in der nächsten Ausgabe.

1. Der richtige Platz für die ersten Städte.

Fehler, die man in Civilization gleich zu Spielbeginn begeht, lassen sich auch nach Jahrhunderten nicht mehr wettmachen. Wer seine erste Stadt auf einem kargen Landstrich baut, verschenkt wertvolle Jahrhunderte, die einem die konkurrierenden Zivilisatianen dann in der Entwicklung voraus sind. Als Einsteiger sollte man nicht davor zurückschrecken, ein Spiel zwei- oder dreimal neu zu beginnen, bis der Computer eine Landkarte generiert, auf der man eine faire Chance hat, mit den Gegnern gleichzuziehen oder einen Vorsprung zu haben. In Bild 1 sieht man einen Landstrich, auf dem man das Spiel erst gar nicht fortsetzen sollte. Lediglich ein einziges Feld (der Büffel) verspricht überdurchschnittliche Erträge, darüber hinaus stören Wüstenfelder, die erst aufwendig bewässert werden müßten. In Bild 2 sieht die Lage schon etwas besser aus. Der Wal am rechten Rand verheißt sowohl hohe Nahrungsmittelvorkommen als auch Produktionsschilde. Das Seidenvorkommen rechts unterhalb der Siedler verspricht reges Handelsaufkommen und damit hohe Einnahmen. Das Einzugsgebiet einer Stadt, daß heißt alle Felder, die von den Einwohnern wirtschaftlich genutzt werden können, erkennt man an diesen Bildern bereits sehr gut: was auf Bild 1 oder 2 sichtbar ist, entspricht genau dem Territorium, die der Siedler durch eine Neugründung an dieser Stelle zum Stadtgebiet machen würde. Wenn man besonderes Glück hat, stehen zu Spielbeginn nicht nur eine, sondern zwei Siedler zu Verfügung (Bild 3). Während man die erste Siedlereinheit möglichst sofort eine Stadt gründen läßt und dort für Bevölkerungswachstum sorgt, kann die andere Einheit ein fruchtbares Plätzchen gleich in der Nähe suchen. Zu beachten ist, daß der Siedler sich nicht zu weit von der ersten Stadt entfernt, da erstens jeder Zug 20 Spieljahre kostet und zweitens sonst die Verbindung zwischen den Städten zu weiträumig wird. Zu beachten ist auch, daß sich zu nah beieinander liegende Städte gegenseitig Felder streitig machen können. Im allgemeinen sollte man es vermeiden, mit der ersten Siedlereinheit lange Wege zurückzulegen, da durch einige Züge schnell zwei- oder dreihundert Jahre vergehen, die dem Spieler später fehlen. Trotzdem kann es sich lohnen, drei oder vier Schritte auf ein besseres Gebiet zu machen. Vor allem, wenn Flüsse in der Nähe sind (Bild 4), die viele Nahrungsmittelfelder entlang ihres Laufes haben, kann es sich lohnen, bis zu hundert Jahre mit der Suche nach einem guten Standort zu verschwenden. Als Faustregel kann gelten: Felder mit einem oder mehreren Walen sowie Gebiete in einem verzweigten Flußdelta sollten bevorzugt werden.



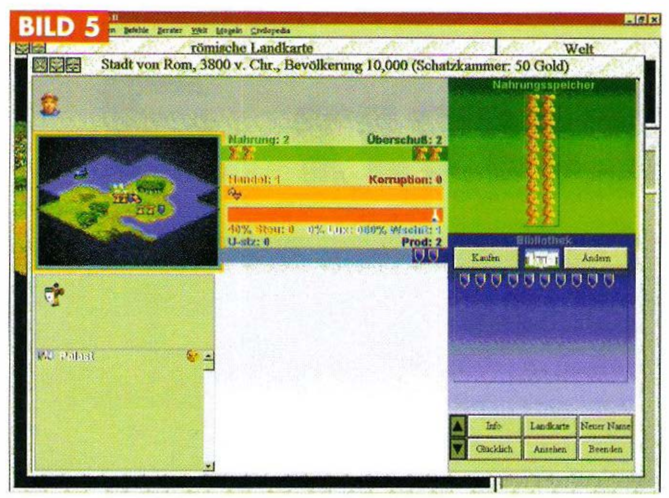
Etwas Besseres als eine Bucht mit ein oder zwei Walen kann einem nicht passieren: hier gibt es viel Nahrung, Produktionsschilde und Handel.



Die ersten Züge einer Civ 2-Partie können spielentscheidend sein - wer auf kargen Landstrichen siedelt, bleibt in der Entwicklung schnell zurück.

2. Wachset und mehret Euch!

Wenn die erste Stadt erst einmal steht, sollte man auf eine rasche Vermehrung seiner Bevölkerung achten. In der Stadtansicht (Bild 5) kann man die einzelnen Bevölkerungsgruppen auf die Felder im Einzugsgebiet plazieren. Auch wenn Felder mit hohem Handelsaufkommen oder mehreren Produktionsschilden verlockend sind, sollte man seine Einheit lieber auf Felder mit hoher Nahrungsmittelproduktion setzen. In Bild 5 sieht man einen typischen Fehler: die allererste Bevölkerungseinheit der Stadt (10.000 Bürger) wurde nicht auf das Wahlfang-Gebiet gesetzt, sondern auf normales Ackerland. Das Feld mit dem Wal würde die selbe Menge an Nahrung, mehr Produktionsschilde und mehr Handel einbringen. Um sich vor Übergriffen anderer Zivilisatianen zu schützen, sollte die erste produzierte Einheit ein Krieger sein. Aber Vorsicht: Nutzen Sie Ihre erste Militäreinheit nur

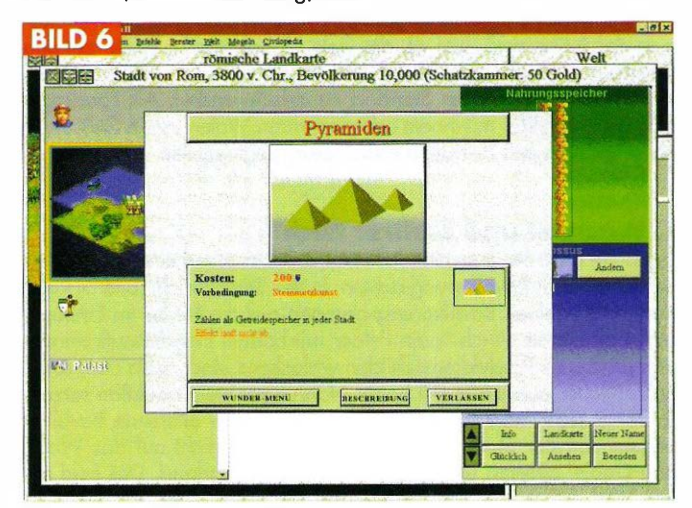


Momentan hat die Stadt Rom nur eine Bevölkerungseinheit - und diese ist auch noch falsch plaziert. Die Position im Meer (Wal) wäre günstiger.

dann dafür, neues Land zu entdecken, wenn kein Feind in unmittelbarer Nähe ist - andernfalls ist Ihre ungeschützte Stadt schnell verloren. Ansonsten lohnt es sich schon, das umliegende Land zu erkunden. Vor allem Felder, auf denen kleine Hütten stehen, sollten Sie betreten. Dort warten Bonus-Einheiten, Geldgeschenke oder Zivilisationsfortschritte auf Sie. Nachdem Sie ein oder zwei Militäreinheiten produziert haben (eine zur Bewachung der Stadt und eine zum Erkunden der Landkarte), sollten Sie eine weitere Siedlereinheit produzieren, die auf einem nahegelegenen, guten Stück Land (das Sie mit Ihrer Kriegereinheit in der Zwischenzeit erkundet haben) eine zweite Stadt gründet. Bei dieser gehen Sie dann genauso vor, wie bei Ihrer ersten. Zu Spielbeginn sind Siedler die einzigen Einheiten, die Land bewässern und Straßen bauen können. Beides bringt Ihnen höhere Erträge für das jeweilige Stadtfeld. Trotzdem sollten Sie die Kräfte der Siedlereinheiten - zumindest in der ersten Spielphase - nicht für Straßenbau- oder Rodungsarbeiten verschwenden. Viel wichtiger ist es, neue Städte in der Nähe zu gründen, damit Ihre Bevölkerung schnell wächst.

3. Welche Gebäude machen zu Anfang Sinn?

Wenn Sie vier oder fünf Städte gegründet haben, sollten Sie sich um Ihre technologische Weiterentwicklung Gedanken machen. Von den Stadtgebäuden, die Sie von Anfang an produzieren können, machen nur wenige wirklich Sinn, kosten aber pro Spielrunde viel Geld für den Unterhalt. Eine mögliche Reihenfolge für die ersten Gebäude wäre: Kornspeicher (schnelleres Bevölkerungswachstum), Marktplatz (erhöht das Handelsaufkommen), Kollosus (erhöht das Handelsaufkommen), Bibliothek (bessere Forschung) usw.



Wer gleich zu Anfang Pyramiden baut, braucht in keiner seiner Städte einen eigenen Kornspeicher zu errichten - das spart im Laufe des Spiels viel Geld.

Eine generelle, immer richtige Reihenfolge kann bei den Gebäuden leider nicht angegeben werden. Da es sowohl zivile (Besiedelung des Weltraums) als auch militärische Wege (Besiegen aller anderen Zivilisationen) gibt, das Spiel zu gewinnen, gilt es schon frühzeitig, sich für eine Strategie zu entscheiden. Wer sich für den militärischen Weg entscheidet, sollte beispielsweise frühzeitig eine Kaserne bauen (die Militäreinheiten werden dann stärker), wer Kämpfe aber möglichst vermeiden will, kann auf das Gebäude genauso gut verzichten. Ähnlich verhält es sich mit den „Zufriedenheits-Bauwerken" Tempel und Kolosseum - auch diese beiden Gebäude sollten nur errichtet werden, wenn sie akut benötigt werden, d. h., wenn die Zahl der unzufriedenen Bürger in einer Stadt zu hoch wird. Den Weltwundern kommt übrigens eine besondere Bedeutung zu (Bild 6): zum einen sparen manche Wunder (Pyramiden, Große Mauer usw.) den Bau bestimmter Gebäude in allen anderen Städten, zum anderen belasten sie die Städte nicht mit laufenden Kosten. Auch wenn beispielsweise die Pyramiden am Anfang durch eine lange Bauzeit abschrecken, so bringen Sie doch eine günstigere Nahrungsmittelversorgung für sämtliche Städte des Spielers mit sich.
Die Verfügbarkeit der verschiedenen Gebäudearten ist eng mit der Forschung und der Entdeckung neuer Zivilisationsfortschritte verknüpft - die meisten Gebäudearten stehen erst nach der Entdeckung einer bestimmten Schlüsseltechnologie zur Auswahl. Deshalb sollte man auch die Forschung gezielt in eine bestimmte Richtung lenken, wie der nächste Absatz erläutert.

4. Forschung und Zivilisationsfortschritte



Neu in Civilization 2: Der Computer zeigt dem Spieler, was er zur Entwicklung bestimmter Fortschritte - hier die Eisenbahn - alles benötigt.

Hier kommt eine der schönsten Neuerungen in Civilization 2 zum Tragen: strebt man beispielsweise die Erfindung der Eisenbahn (Bild 7) an - eine der wichtigsten Technologien im Spiel -, so kann man sich jetzt alle notwendigen Schritte bis zur Entwicklung dieser Technologie anzeigen lassen (das Schaltfeld „Ziel" anklicken). Da der Spieler im Normalfall häufigen Besuch von anderen Zivilisationen bekommt, die das Austauschen von Fortschritten anbieten, empfiehlt es sich, auf eine wichtige Erfindung hinzuarbeiten (wir empfehlen zunächst die Eisenbahn) und sich die anderen wichtigen Fortschritte (Demokratie, Mystik usw.) im Tauschgeschäft zu anzueignen.
Forschung und Wissen ist einer der wichtigsten Faktoren im Spiel, deshalb sollte vor allem in der Phase von ca. 2000 v. Chr. bis 1000 n. Chr. größter Wert darauf gelegt werden. Wer es sich leisten kann, sollte bereits in einer frühen Spielphase in jeder Stadt eine Bibliothek bauen. Noch sinnvoller ist allerdings das Weltwunder „Große Bibliothek" - wer diese als erster baut, bekommt in unregelmäßigen Abständen Zivilisationsfortschritte von den anderen Völkern „geschenkt".

In Teil 2 unserer Einsteiger-Tips erfahren Sie, was Sie in der Mittel- und Endphase einer Civ 2-Partie unbedingt beachten oder möglichst meiden sollten.

Komplettlösung - Teil 1

Wing Commander 4

Diese Komplettlösung beschreibt die einzelnen Missionen - inklusive des kooperativsten Wingmans, der optimalen Bewaffnung und des bestmöglichen Raumschiffs. Unter „Missionsparameter" finden Sie außerdem alle für einen erfolgreichen Abschluß erforderlichen Punkte.

Mission A1: Nephele - „Recalled to Duty"

Wingman: Vorgabe
Raumschiff: Vorgabe
Bewaffnung: Vorgabe

Maniac fordert Sie zum virtuellen Luftkampf. Während des Kampfes werden Sie von Piraten angegriffen. Besiegen Sie die Angreifer und fliegen Sie anschließend zum Orlando Depot. Hier können Sie nur hilflos zusehen, wie Seether das Depot in die Luft jagt. Fliegen Sie weiter zum Blue Point Depot.
TIP: Befehlen Sie Maniac "Lösen und Angreifen". Die Piraten fliegen mit eingeschalteten Afterburnern. Schalten auch Sie die Afterburner ein.

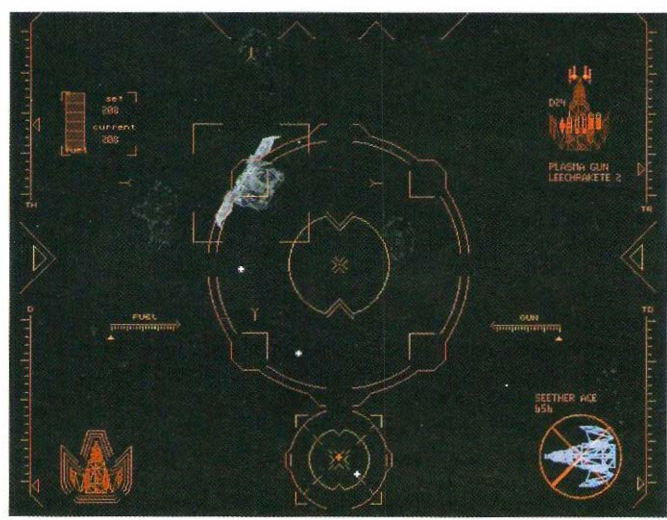
NavPoints
1. Maniac fordert Sie heraus. **2.** Orlando Depot
3. Blue Point Depot

Missionsparameter: Überleben Sie den Angriff der Piraten. Weiter mit Mission B1.
Fehlschlag: Sie überleben den Angriff nicht. Ende!

Mission B1: Hellespont - „Discover Pirate Base"

Wingman: Vagabond
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Eskortieren Sie einen Transporter zum Jump Point, danach patrouillieren Sie eine Radareinrichtung. Dort treffen Sie auf Piraten. Folgen Sie dem letzten überlebenden Piraten in sicherer Entfernung und kehren Sie dann zur Lexington zurück.



Der erste Kontakt mit den Grenzweltlern endet mit der Explosion des Depots.


Die Einsatzbesprechungen sollten Sie aufmerksam mitverfolgen!

TIP: Vermeiden Sie Maniac als Wingman, da er die Fregatte angreifen wird. Sobald Sie die Nachricht "Proceed to next way point" hören, drehen Sie um und fliegen Sie zum nächsten NavPoint.

NavPoints
1. Treffen mit dem Transporter 2. Jump Point
3. Radareinrichtung 4. Fregattenbasis
5. Lexington

Missionsparameter: Sichtkontakt mit der Frigatte. Weiter mit B2.
Fehlschlag: Zu nahes Heranfliegen oder Angreifen der Frigatte bzw. Begleitschiffe. Weiter mit B2 - allerdings wird's dann schwieriger.

Mission B2: Hellespont - „Attack Pirate Frigate"

Wingman: Egal
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Fliegen Sie zu der Fregatte, die Sie in der vorherigen Mission ausfindig gemacht haben, und zerstören Sie sie. Falls die vorherige Mission ein Erfolg war, fliegen Sie die Mission 1. Falls nicht, Mission 2. Bevor Sie auf der Lexington landen können, erforschen Sie ein SOS-Signal von einem Transportschiff.
TIP: Die Angriffe der feindlichen Fighter enden, sobald die Fregatte zerstört wurde.

NavPoints Mission 1
1. Piratenfregatte 2. Lexington
3. Transportschiff 4. Lexington

NavPoints Mission 2
1. Die Piratenfregatte 2. erscheint wahllos
3. einem dieser NPs 4. Lexington
5. Transportschiff 6. Lexington

Missionsparameter: Zerstören Sie die Fregatte. Weiter mit B3.
Fehlschlag: Die Fregatte entkommt. Weiter mit B3.

Mission B3: Tyr - „Recon Photos"

Wingman: Einzelmission
Raumschiff: Hellcat
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Missionsbeschreibung: Machen Sie Photos von den Bodenbasen.
TIP: Auf dem Planeten zerstören Sie zuerst die Maschinengewehrnester, dann konzentrieren Sie sich auf die Vindicators. Erst dann

schießen Sie Ihre Fotos. Mit der Taste "H" wechseln Sie zwischen den Bordwaffen und der Kamera, die dann wie ein Laser durch die Feuertaste ausgelöst wird. Die Bildrate wird während der Bodenmissionen erschreckend langsam. Jagen Sie die Angreifer zurück ins All, da die Aktionen dort wieder schneller werden.

NavPoints

A. Unerwarteter Angriff
1. Bodenbasis 1
2. Bodenbasis 2
3. Bodenbasis 3
4. Planeten verlassen
B. Unerwarteter Angriff (bei Fehlschlag)
5. Lexington

Missionsparameter: Machen Sie 15 Bilder an jedem NavPoint mit einer Bodenbasis. Weiter mit B4-1.
Fehlschlag: Weiter mit B4-2.

Mission B4: Tyr - „Hostage Rescue"

Wingman: Maniac
Raumschiff: Hellcat
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Überwachen Sie die Rettung einer Geisel aus den zuvor erforschten Bodenbasen. Wenn die vorherige Mission ein Erfolg war, fliegen Sie Mission B4-1. Andernfalls B4-2, wobei insgesamt drei Rettungsversuche notwendig sind. Falls es Ihnen nicht gelingt, die Geisel zu befreien, werden Sie auch auf dem Rückweg angegriffen.
TIP: Zerstören Sie als erstes die Maschinengewehrnester, dann konzentrieren Sie sich auf den Schutz des Transporters. Benutzen Sie Raketen, um die SAMs auszuschalten.

NavPoints B4-1

A. Unerwarteter Angriff
1. Bodenbasis
2. Planet verlassen
B. Unerwarteter Angriff (bei Fehlschlag)
3. Lexington

NavPoints B4-2

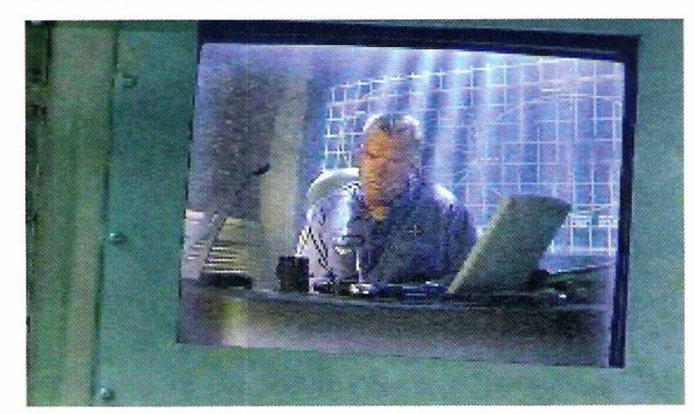
A. Unerwarteter Angriff
1. Bodenbasis 1
2. Bodenbasis 2
3. Bodenbasis 3
4. Planet verlassen
B. Unerwarteter Angriff (bei Fehlschlag)
5. Lexington

Missionsparameter: Geisel befreien und sicher auf der Lexington landen. Weiter mit C1.
Fehlschlag: Transporter wird zerstört oder Geisel nicht befreit. Game Over.

Mission C1: Masa - „Retake the Spacelab"

Wingman: Egal
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Schützen Sie um jeden Preis den Marinetransporter, der auf der Suche nach dem Space Lab ist.



Wieder einmal kommen schlechte Nachrichten von Tolwin.



Wenn Sie wirklich einmal nicht mehr weiterkommen: Unverwundbarkeit an!

TIP: Nach dem Docken des Shuttles am Space Lab tauchen zwei weitere Fighter auf. Zerstören Sie alle feindlichen Schiffe innerhalb von zwei Minuten, da die Marineinfanterie ansonsten den Rückzug antritt.

NavPoints

1. Space Lab
2. Lexington

Missionsparameter: Transporter muß Space Lab finden und übernehmen. Weiter mit C2.
Fehlschlag: Transporter wird zerstört. Game Over.

Mission C2: Masa - „Border Worlds Convoy"

Wingman: Egal
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: Vorgabe

Setzen Sie den Konvoi davon in Kenntnis, daß er sich im konföderierten Luftraum befindet und damit gegen ein Abkommen verstößt.
TIP: Fliegen Sie mit eingeschalteten Afterburnern direkt zum Cruiser. Zerstören Sie ihn, und der Rest des Konvois wird sich ergeben.

NavPoints

1. Konvoi
2. Lexington

Missionsparameter: Zerstören Sie den Cruiser oder alle zehn Banshees. Weiter mit C3.
Fehlschlag: Es gelingt nicht, den Cruiser oder alle Banshees zu zerstören. Weiter mit C3.

Mission C3: Masa - „Do you defect?"

Wingman: Vorgabe
Raumschiff: Vorgabe
Bewaffnung: Vorgabe

Fangen Sie Captain Eisen ab und bringen Sie ihn zur Lexington zurück. In dieser Mission können Sie sich entscheiden, ob Sie zu den Rebellen überlaufen oder nicht. Hinweis: Selbst wenn Sie in dieser Mission nicht überlaufen, müssen Sie es früher oder später dennoch tun.

NavPoints

1. Confed Shuttle
2. Lexington (nur wenn Sie nicht überlaufen)
A. Unerwarteter Angriff
3. Neu: Intrepid (bei Überlauf)

Missionsparameter, wenn Sie überlaufen möchten:
Wenn Sie überlaufen, müssen Sie Miner und drei weitere ehemalige Kameraden besiegen, bevor Sie die Intrepid erreichen. Wenn es Ihnen gelingt, auf der Intrepid zu landen, fahren Sie mit Mission D 1 fort. Wenn nicht, mit Endgame 2.

Missionsparameter, wenn Sie nicht überlaufen möchten:
Wenn Sie die Mission überleben, geht es weiter mit F1. Wenn nicht: Game Over!

TIP: Falls Sie überlaufen, beginnen Sie, Ihre Raketen auf Miner zu feuern und beantworten Vagabonds Message mit „1", bevor die Rakete einschlägt. Wenn Sie nicht überlaufen, richten Sie Ihre Raketen auf Vagobond und antworten Sie mit „2".

Mission D1 - „Defend the Intrepid"

Wingman: Vorgabe
Raumschiff: Vorgabe
Bewaffnung: Vorgabe

Verteidigen Sie die Intrepid gegen die in wahren Schoren einfallenden und angreifenden konföderierten Fighter.
TIP: Sparen Sie sich Ihre Raketen für die Angriffswelle der Thunderbolts.

NavPoints
1. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle 15 Fighter. Weiter mit D2
Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört. Game Over.

Mission D2: Silenos - „Nebula Sweep"

Wingmon: Yoeger
Raumschiff: Bonshee
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Erforschen Sie die Umgebung und zerstören Sie die feindlichen Schiffe. In der Nebula müssen Sie sich auf Ihre Instrumente verlassen.
TIP: Benutzen Sie den Autoslide. Sparen Sie sich Ihre Raketen für die Arrows auf. Benutzen Sie Spreadfire mit den Thunderbolts.

NavPoints
1. Thunderbolts
2. Arrows
3. Excaliburs
4. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie olle feindlichen Schiffe. Weiter mit D3.
Fehlschlag: Nicht alle Schiffe wurden zerstört. Weiter mit D3.

Mission D3: Silenos - „Destroy the Lexington"

Wingman: Egal
Raumschiff: Avenger
Bewaffnung: Vorgabe

Eskortieren Sie die Intrepid zum Jump Point. Wenn die Lexington versucht, den Point zu blockieren, zerstören Sie sie.
TIP: Sobald Sie die Lexington zerstört haben, enden die Angriffswellen der Longbows.

NavPoints
1. Jump Point

Missionsparameter: Zerstören Sie die Lexington. Weiter mit E1.
Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört. Weiter mit Endgame 2.

Mission E1: Orestes - „Convoy in Distress"

Wingman: Egal
Raumschiff: Egal
Bewaffnung: Leeches

Diesmal hoben Sie es mit einer normalen Eskortierungsmission zu tun. Beschützen Sie einen Konvoi vor den Angriffen der konföderierten Schiffe.

TIP: Zerstören Sie die Fregatte zuerst. Benutzen Sie Ihre Afterburner, und halten Sie sich die Hellcats mit der Heckkanone vom Leib. Feuern Sie zwei Torpedos auf die Fregatte. Danach zerstören Sie den Destroyer. Und Vorsicht: Sobald Sie am NavPoint ankommen, sind bereits Raketen auf sie gerichtet.

NavPoints
1. Konvoi
2. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle feindlichen Schiffe. Weiter mit E2.
Fehlschlag: Der Konvoi wird zerstört. Weiter mit E2.

Mission E2: Orestes - „Comm Station Infiltration"

Wingman: Solo (mit Vogabond und Sosa in MIPs)
Raumschiff: Avenger
Bewaffnung: Cloaking Device, Image Recognition Missiles

Zerstören Sie die Radarboje der Station und schießen Sie Vogabond und Sosa in ihren MIP's auf die Station. Benutzen Sie Ihren Tractor Beam und bergen Sie Sosa. Vogabond wird bei dieser Mission sterben, sie können es nicht verhindern.
TIP: Benutzen Sie den Cloaker, um so nahe wie möglich an die Boje heranzufliegen. Uncloaken und das Feuer auf die Boje eröffnen.

NavPoints
1. Comm Station
2. Intrepid

Missionsparameter: Laden Sie Vagabond und Sosa ab. Bergen Sie Sosa. Weiter mit G1.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet die Zerstörung der Intrepid.

Mission F1: Silenos - „Hunt Down Eisen"

Wingman: Fhish
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: Leeches und Image Recognition Missiles

Versuchen Sie das Grenzweltschiff zu finden, auf dem sich Eisen versteckt hält.
TIP: Sie können sich anstrengen, soviel Sie wollen. Die Intrepid werden Sie nicht finden!

NavPoints
1. Razors/Arrows
2. Banshees
3. Avengers
4. Lexington

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Feindschiffe. Weiter mit F2.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit F2.

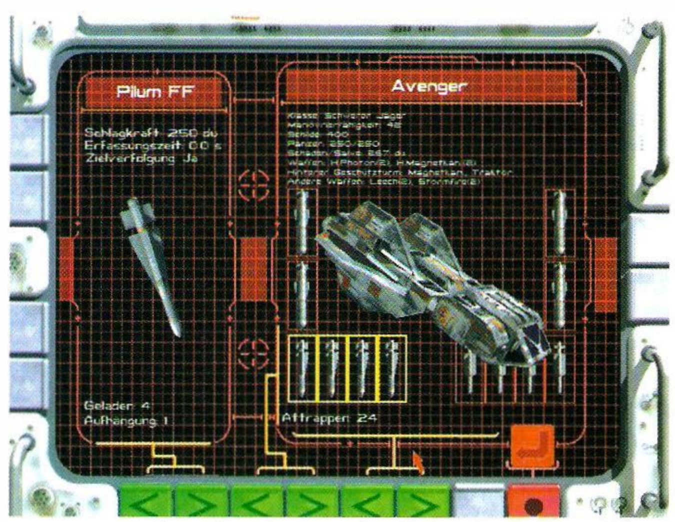
Mission F2: Silenos - „Seether comes along"

Wingman: Seether
Raumschiff: Longbow
Bewaffnung: 8 Leeches, 8 Image Recognition Missiles

Versuchen Sie, die Intrepid ausfindig zu machen und zu zerstören. Sie fliegen in dieser Mission durch ein Nebula. Sie werden die Intrepid nicht finden.

NavPoints
1. Bonshees
2. Avengers
3. Bonshees
4. Lexington

Missionsparameter: Zerstören Sie alle feindlichen Raumschiffe! Weiter mit F3.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit F3.



Die Avenger ist alles andere als ein wendiger Fighter, ist aber wegen ihrer großzügigen Waffenauswahl (Leech, Stormfire, Ionenkanone, Photonenkanone und vier Einzel-Raketenaufhängungen) für Bombardierungsmissionen wie geschaffen.

Mission F3: Silenos - „A Second Chance"

Wingman: Catscratch
Raumschiff: Hellcat
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Zerstören Sie die Intrepid!
TIP: Laufen Sie über, es gibt keine andere Möglichkeit. Wenn Sie mit Eisen reden, stoppen Sie Ihr Schiff und drehen es in Richtung Lexington, denn wenn Sie sich zu weit von der Lexington entfernen, werden Sie automatisch als Rebell angesehen. Sagen Sie, daß Sie nun überlaufen, und feuern Sie sämtliche Raketen auf die Lexington.

NavPoints
1. NEU: Lexington (wenn Sie überlaufen)
2. KEIN AUSWEG (wenn Sie nicht überlaufen)

Missionsparameter: Sie müssen überlaufen und die Lexingtan zerstören. Weiter mit G1.
Fehlschlag: Wenn Sie nicht überlaufen, endet das Spiel. Weiter mit Endgame 2.

Mission G1: Orestes - „Rescue Kilrathi"

Wingman: Hawk
Raumchiff: Banshee
Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Ein Konvoi bittet um Hilfe. Bringen Sie den Konvoi sicher zur Intrepid. Es stellt sich heraus, daß es sich um kilrathische Siedler handelt.
TIP: Die angreifenden Arrows cloaken sich. Benutzen Sie Spreadfire und Image Recognition Missiles.

NavPoints
1. Convoi
2. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Feindschiffe. Sie dürfen nicht mehr als ein Kilrathi Shuttle verlieren. Weiter mit G2.
Fehlschlag: Sie verlieren mehr als ein Kilrathi Shuttle. Weiter mit G2.

Mission G2: Pasqual - „Confederation in Disguise"

Wingman: Hawk
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: Leeches

Zerstören Sie die als Grenzweltler getarnten konföderierten Fighter, die den kilrathischen Planeten Pasqual X angreifen.
TIP: Greifen Sie sofort die Avengers an und lassen Sie Ihre Wingmen auf die Banshees los.

NavPoints
1. Getarnte Fighter abfangen
2. Getarnte Fighter abfangen
3. Getarnte Fighter abfangen
4. Intrepid

Missionsparameter: Alle getarnten Schiffe werden zerstört. Weiter mit G3.
Fehlschlag: Einer der getarnten Bomber erreicht Pasqual X. Weiter mit G3.

Mission G3: Orestes - „Escort Melek"

Wingman: Egal
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: 4 Leeches, 4 Image Recognition Missiles

Schützen Sie Dekker und seine Soldaten bei deren Eindringen in die Basis
TIP: Versuchen Sie die Schiffe am ersten NavPoint so schnell wie möglich zu zerstören. Meleks Shuttle ist das wichtigste und muß heil ankommen.

NavPoints
1. Feindliche Patrouille
2. Meleks Basis
3. Intrepid

Missionsparameter: Melek landet auf der Basis. Weiter mit J1.
Fehlschlag: Meleks Shuttle wird zerstört. Weiter mit J1.

Mission J1: Peleus - „Dead Zone"

Wingman: Hawk
Raumschiff: Egal
Bewaffnung: Dumbfires

Eine der härtesten Missionen. Gehen Sie dem Geheimnis der Dead Zone auf den Grund. Im Inneren der Zone versagen fast alle Funktionen Ihres Schiffs. An den Nav Points finden Sie rein gar nichts. Feindliche Fighter greifen immer zwischen den NavPoints an und tauchen immer unmittelbar hinter Ihnen auf.
TIP: Sobald die Feindschiffe am neuen NavPoint (4) in Reichweite kommen, feuern Sie Ihre Dumbfires. Wählen Sie für diese Mission die Avenger. Mit diesem Schiff können Sie den Piloten selbst bergen, wodurch alle Angriffswellen enden.

NavPoints
A. Unerwarteter Angriff
B. Unerwarteter Angriff
C. Unerwarteter Angriff
4. NEU: Pilot retten (wenn in Schiff mit Tractor Beam)

1. Nichts
2. Nichts
3. Nichts
5. Intrepid

Missionsparameter: Wenn Sie ein Schiff mit Tractor Beam fliegen, bergen Sie den Piloten. Wenn nicht, schützen Sie das Schiff, das ihn birgt. Weiter mit J2.
Fehlschlag: Der Pilot wird nicht geborgen. Dies ist allerdings nicht so tragisch, da er von jemand anderem gerettet wird. Weiter mit J2.

Mission J2: Peleus - „Jam the Jammer"

Wingman: Maniac
Raumschiff: Vindicator
Bewaffnung: Dumbfires und Image Recognition



Bei schwierigen Entscheidungen ist es immer gut, vorher abzuspeichern und sich die verschiedenen Spielentwicklungen anzusehen.

Zerstören Sie das Großraumschiff, das Radar und Kommunikation blockiert. Der Schwierigkeitsgrad dieser Mission hängt davon ab, ob Sie dem Piloten in der Bar geholfen haben. Wenn Sie ihm geholfen haben, verrät er Ihnen während eines Verhörs die Position der Feindschiffe.
TIP: Machen Sie das Großraumschiff mit der L-Taste ausfindig, wenn Sie das "Uncloaking-Geräusch" hören. Zerstören Sie das Schiff mit Dumbfires. Alle Systeme funktionieren wieder normal, sobald Sie das Schiff zerstört haben.

NavPoints
1. Feindlicher Angriff — 2. Feindlicher Angriff
3. Feindlicher Angriff — A. Feindlicher Angriff
4. Intrepid — (wenn Sie dem Piloten nicht helfen)

Missionsparameter: Zerstören Sie das Großraumschiff, das die Kommunikationssysteme blockiert. Weiter mit K1 oder L1.
Fehlschlag: Wenn Sie das Großraumschiff nicht zerstören, endet das Spiel mit der Zerstörung der Intrepid.

Mission KA: Circe - „Shut Down the Tank Offensive"

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

OPTION 1 - The Tank Offensive: Zerstören Sie die Panzer, bevor sie das Klimakontrollzentrum erreichen.
TIP: Diese Option ist die leichteste von allen. Eine gute alte "Shoot-em-up"-Mission. Überlassen Sie die feindlichen Fighter Ihren Wingmen und kümmern Sie sich um die Panzer.

Wingman: Egal
Raumschiff: Vindicator
Bewaffnung: 6 Friend-or-Foe Missiles

NavPoints
A. Unerwarteter Angriff — 1. Circe
2. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie die Panzer, bevor das Klimakontrollzentrum vernichtet wird. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.
Fehlschlag: Das Klimakontrollzentrum wird vernichtet. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

Mission KB: Circe - „Cover Transport"

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

OPTION 2 - Cover Transport: Eskortieren Sie die Shuttles zu den Fregatten am Treffpunkt. Sie eskortieren je drei Shuttles in drei Runs.
TIP: Dies ist die schwerste Mission. Zerstören Sie grundsätzlich die Thunderbolts zuerst.

Wingman: Egal
Raumschiff: Vindicator
Bewaffnung: 3 Image Recognition, 3 Leech Missiles

NavPoints
1. Shuttles — 2. Fregatten
3. Intrepid

Missionsparameter: Sechs der neun Shuttles landen.
Fehlschlag: Wenn mehr als drei Shuttles zerstört werden. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

Mission KC: Circe - „Search and Destroy"

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

OPTION 3 - Search and Destroy: Fliegen Sie die Nav Points ab und zerstören Sie alle Feindschiffe.
TIP: Ignorieren Sie den Destroyer.

Wingman: Catscratch
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: 4 Image Recognition, 4 Leech Missiles

NovPoints
1. Möglicher feindlicher Angriff — A.Unerwarteter Angriff
2. Möglicher feindlicher Angriff — B. Unerwarteter Angriff
3. Möglicher feindlicher Angriff — 4. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Excaliburs. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in KA, KB, KC bzw. K3.

Mission K3: Circe - „Catscratch"

Wingman: Yaeger
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: Vorgabe

Ihre Aufgabe besteht darin, die feindlichen Versorgungslinien zu durchbrechen. Catscratch fliegt in eine andere Richtung und versucht, einen Satelliten zu bergen. Sosa informiert Sie, daß sich Catscratch in Gefahr befindet. Werden Sie ihn retten (K3-1) oder ihn seinem Schicksal überlassen (K3-2)?
TIP: Zerstören Sie die Longbow: sie hat Catscratch im Visier. Zerstören Sie nach der Bergung seinen Fighter (K3-1). Zerstören Sie die Thunderbolt (K3-2).

NavPoints K3-1
A. Unerwarteter Angriff — B. Catscratch retten?
1. Konvoi — 2. NEU: Catscratch retten
3. Inteprid



Mit Maniac kommt man immer wieder in den Genuß einer Streiterei...

NavPoints K3-2
A. Unerwarteter Angriff — B. Catscratch retten?
1. Konvoi — 2. Intrepid

Missionsparameter: Wenn Sie Catscratch nicht retten, zerstören Sie den Konvoi und fahren Sie mit Mission K4-2 fort. Wenn Sie Catscratch retten, fahren Sie mit K4-1 oder K4-2 fort.
Fehlschlag: Wenn Sie sich für die Rettungsaktion entscheiden und versagen, geht es weiter mit K4-1 oder K4-2. Andernfalls fahren Sie mit K4-2 fort.

Mission K4-1: Circe - „Supply Line revisited"

Wingman: Solo
Raumschiff: Avenger
Bewaffnung: 2x2 Leeches, 2x2 Image Recognition Missiles

Bringen Sie die vorherige Mission zu Ende, die Sie wegen Catscratchs Alleingang abbrechen mußten.
TIP: Sie können den Cloaker nur viermal benutzen. Laden Sie den IFF Code. An Nav 2 zerstören Sie sofort einen Dragon, solange diese noch als blaue Punkte (Freund) auf dem Radar erscheinen. Zerstören Sie alle Dragons, dann machen Sie den Transporter kampfunfähig.

NavPoints
1. Konvoi — 2. NEU: Feindlicher Angriff
3. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Großraumschiffe an Nav1. Danach zerstören Sie alle Dragons an Nav2 (NEU) und geben Sie damit Dekker genug Zeit, um den Black Lance Transporter zu entern. Weiter mit M1.
Fehlschlag: Dekkers Shuttle wird zerstört. Game Over.

Mission K4B: Circe - „Sabotage"

Wingman: Solo
Raumschiff: Vindicator
Bewaffnung: 3 Leech Missiles, 3 Image Recognition Missiles

Transportieren Sie Dekker und zwei seiner Soldaten in MIPs zum Kontrollzentrum auf Circe V. Nach Abschluß der Mission, erhalten Sie von der Intrepid den Befehl, ein in der Nähe befindliches Konföderationsschiff kampfunfähig zu machen.
TIP: Auf der Planetenoberfläche zerstören Sie zuerst die SAMs, dann die Hellcats und Machinengewehrnester. Erst dann schießen Sie die MIPs ab. ODER: Vergessen Sie's! Dieser Teil der Mission beeinflußt den Ausgang nicht im geringsten!

NavPoints
1. Circe V — 2. Planet verlassen
3. NEU: Feindschiffe — 4. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Dragons und machen Sie den Transporter kampfunfähig. Weiter mit M1.
Fehlschlag: Wenn Sie den Black Lance Transporter nicht übernehmen. Weiter mit Endgame 2.

Mission LA: Speradon - „Steal Fighters"

Wingman: Egal
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: 6 Leech und 2 Dumbfire Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

OPTION A - Steal Fighters: Machen Sie die neuentwickelten Bearcats kampfunfähig, damit die BWS Tango sie abholen kann.

TIP: Benutzen Sie den Cloaker. Die Radarboje muß mit einem Torpedo oder einer Dumbfire zerstört werden.

NavPoints
1. Radarboje — 2. Schiffswerft
3. Intrepid

Missionsparameter: Machen Sie alle Bearcats im Trockendock kampfunfähig. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

Mission LB: Speradon - „Manufacturing Plant"

Wingman: am besten Maniac
Bestes Schiff: Banshee bzw. Bearcat
Bewaffnung: 8 Image Recognition Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

OPTION B - Attack Manufacturing Plant: Eskortieren Sie Dekker zu der Waffenfabrik im Orbit und wieder zurück.
TIP: Die Fabrik hat kein Verteidigungssystem. Diese Mission ist ein Kinderspiel.

NavPoints
1. Waffenfabrik — 2. Intrepid

Missionsparameter: Eskortieren Sie Dekker zur Fabrik und zurück. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

Mission LC: Speradon - „Attack Carrier"

Wingman: Solo
Raumschiff: Bearcat bzw. Banshee
Bewaffnung: 2 Leech und 6 Image Recognition Missiles

Dies ist eine Serie von drei Missionen, aus denen Sie zwei auswählen müssen.

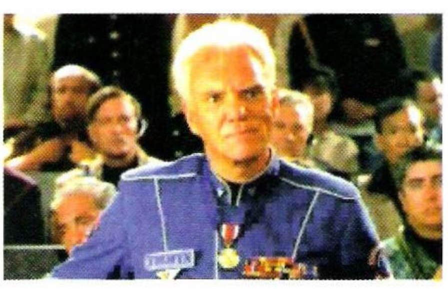
OPTION C - Attack Carrier: Machen Sie das Großraumschiff kampfunfähig, indem Sie dessen Waffen und das Antriebssystem lahmlegen.
TIP: Feuern Sie eine Leech Missile auf das Trägerschiff.

NavPoints
A. Unerwarteter Angriff — 1. Beschädigtes Trägerschiff
2. Intrepid

Missionparameter: Zerstören Sie alle Fighter und machen Sie das Großraumschiff kampfunfähig. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.
Fehlschlag: Alles andere bedeutet Versagen. Weiter mit der zweiten Mission in LA, LB, LC oder L3.

Nächsten Monat geht es weiter mit den restlichen Missionen.

Markus Krichel ■



Mit Ihrem schon im vorhergehenden Teil ziemlich unsympathischen Vorgesetzten, Admiral Tolwin, werden Sie auch im nächsten Teil unserer Lösung das Vergnügen haben.

Earthworm Jim



Seitdem der Superwurm den Sprung von den Konsolen auf den heimischen PC geschafft hat, gibt es auch für die lange Zeit vernachlässigten Jump & Run-Fans ein Highlight, das sich hinter keiner Automaten- oder Konsolenversion verstecken muß. Da in vielen der Levels jedoch ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad vorherrscht, wollen wir Ihnen ein paar Cheat-Codes an die Hand geben, mit denen Sie selbst gegen die härteren Gegner bestehen.

HATMAN	Jim wird zu einer Stockfigur
IDDQD	Ein Credits-Bildschirm wird sichtbar
IDKFA	Ein weiterer Credits-Bildschirm
ITSAWONDERFUL	Extraleben
ONANDONANDON	Unbegrenzte Spielzeit
SLAUGHTERHOUSE	Die ersten 5 Levels werden im Menü verändert
POPQUIZHOTSHOT	1.000 Patronen extra

Jan Nieradzik

Cybermage



Laden Sie aus dem Verzeichnis Cybermage eine Save Game-Datei z. B. **„SAVE001.DAT"** in einen beliebigen HEX-Editor. Nun suchen Sie nach der Adresse 65C und ändern die nächsten sechs Stellen in **FF FF FF** um. Nun dürften Sie alle Geldsorgen los sein und im 3. Level Hitze der Nacht beim Kauf von exzellenten Waffen ungehindert zugreifen.

Falls Ihnen Ihr Schutzpanzer zu dünn erscheint, ändern Sie in der gleichen Datei die Stellen **680 - 68A** in **FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF** um. Da Ihre Panzerung von nun an praktisch undurchdringbar ist, haben Sie leichtes Spiel mit den Gegnern!

Uwe Dannheim

Wing Commander 4



Wenn Sie es wirklich nicht erwarten können, die Zwischen- oder Endsequenz des Weltraumspektakels zu sehen, genügt es, am DOS-Promt einfach **„WC4 -CHICKEN"** einzugeben, und schon sind einige neue Features im Spiel möglich. Mit **„STRG"** + **„W"** läßt sich von nun ab jedes Feindschiff, das im Target-System ist, einzeln vernichten! Die Kombination von **„STRG"** + **„ALT"** + **„W"** verwandelt alle feindlichen Raumschiffe zugleich in Asche.

Stefan Weber; Richard-Dehmel-Str. 52; 28211 Bremen

Descent 2

Zusätzlich zu den von uns bereits veröffentlichten Cheat-Codes gibt es noch weitere, die wir Ihnen selbstverständlich nicht vorenthalten wollen:

PIGFARMER	Bei Verkleinerung des Cockpits erscheint ein Bild vom Programiererteam.
BITTERSWEAT	Der Level wird in einer Art Fischperspektive dargestellt.
WHAMMHZOOM	Sie werden in den nächsten Level versetzt.
ALIFALAFEL	Extras wie Afterburner, Headlights etc.

Christian Franke

Command & Conquer

Ein ganzer Schwung an Tips erreichte uns diesmal für das geniale Echtzeitstrategiespiel von Westwood:



• Es gibt eine einfache und sichere Methode, den Computergegner dauerhaft zu schädigen, wenn Sie die NOD-Seite spielen. Dazu bauen Sie ein NOD-Mot und schicken diese Einheit los, um Sie einmal auf einen gegnerischen Sammler schießen zu lassen. Ist dies vollbracht, folgt der Sammler Ihrem Mot überall hin. Kleine Spazierfahrten zurück zur eigenen, hoffentlich gut verteidigten Basis enden so für den Sammler tödlich.

Patrick Vetter

• Sicherlich ist es Ihnen auch schon wiederholt passiert, daß die freundliche weibliche Stimme bei Command & Conquer einen Angriff auf Ihre Basis oder Einheiten erst Minuten später meldet. Da man meist die planlos herumirrenden Sammler koordinieren muß, um Sie z. B. daran zu hindern, eine Abkürzung direkt durch die gegnerische Basis zu fahren, kann es schon passieren, daß die eigene Festung bereits unter heftigem Beschuß liegt, wenn die Meldung „Unsere Basis wird angegriffen" zu hören ist. Die Lösung für eine korrekte Sprachausgabe ist denkbar einfach. Editieren Sie dazu die Datei **„CONQUER.INI"** im C&C-Verzeichnis mit einem beliebigen Texteditor. Nun suchen Sie die Zeile, in der **„CHANNELS=0"** steht, und ändern die **„0"** in eine **„8"** um. Zukünftig sollten nun die Sprachausgaben zum richtigen Zeitpunkt des Geschehens erfolgen.

Patrick Schnorbus



• Im Endlevel der GDI gibt es eine versteckte Endsequenz, die Sie nur auf den Bildschirm bekommen, wenn Sie den Tempel von NOD mit dem Ionenwerfer vernichten. Da der Tempel nicht mit einem einzigen Beam zu zerstören ist, sollten Sie ihn vorher mit ein paar Einheiten in den roten Bereich bringen, bevor Sie mit der Weltraumwaffe zuschlagen. Ist die eigentliche Residenz von dem Sektenführer vernichtet, verhelfen Sie Kane diesmal zu einem wirklich strahlendem Abgang...

Daniel Distler

• Starten Sie das Spiel doch einmal anstatt mit **„C&C"** am DOS-Prompt mit **„C&C FUNPARK"**. Nun sollten Sie in der Lage sein, alle Einzelspielermissionen mit einem Techlevel von 7 zu spielen. Das heißt Sie können schon im ersten Level den Tempel von NOD bzw. den Ionenbeamer benutzen. Sollten Sie im Besitz der Zusatz-CD „Der Ausnahmezustand" sein, können Sie mit der gleichen Eingabe fünf neue Epsioden mit ein paar Zusatzgags der Programmierer anwählen.

MechWarrior 2

Wechseln Sie bei MW2 in den Simulator und halten die Tasten **„STRG"** + **„ALT"** + **„Shift"** gedrückt können Sie folgende Cheat-Codes benutzen:

BLORB	Unverwundbar
CGANKEM	Zerstört den anvisierten Mech
CIA	Unlimitiert Waffen verfügbar
COLDMISER	Wärmetauscher leiten unendlich viel Wärme ab
ENOLAGAY	Atombombe
MICHELIN	Sphären werden sichtbar
MIGHTYMOUSE	Unbegrenzt Jump Jet Juice
TLOFLYGIRL	Der Mech bekommt Jump Jets
XRAY	Röntgenblick

Alexander Werner

Megaman X

Für all diejenigen, die sich mit Jim dem Erdwurm nicht recht anfreunden können und statt dessen lieber mit Megaman X durch die Gegend ballern, haben wir ein paar Tips zusammengestellt.

TURBOBOOTS
Finden sich im Level des Chill Penguin.

STAHLMANTEL
Diese Rüstung ist im Level Sting Chamaelion. An der Stelle vor der einstürzenden Höhle müssen Sie mit den Turboboots nach oben springen und einen Gegner besiegen (Verfolgungsraketen).

TITANHELM
Den Helm finden Sie im Storm Eagle-Level hinter dem hohen Stahlgerüst in der Mitte des Levels.

WEAPON-UPGRADE
Eine Erweiterung für alle Waffen, die Sie in der Flame Mammoth Stage finden. Um an das Upgrade heranzukommen, benötigen Sie den Titanhelm und die Turboboots. Nun zerstören Sie in der Mitte des Levels, kurz vor dem Lavasee, die Blöcke an der Decke.

FEUERBALL
Wenn Sie **alle** Ausrüstungsgegenstände besitzen, sollten Sie nochmals die Mine des Armored Armadillo aufsuchen. Vor seiner Tür müssen Sie von der Lore den Abhang hochspringen. Da Sie dort noch nichts finden, springen Sie in den Abgrund. Das wiederholen Sie noch viermal, um den aus Street Fighter II bekannten „Sho-Ryu-Ken" zu erhalten.

Tips für die Endgegner

STORM EAGLE
sollten Sie zuerst aufsuchen. Ihn können Sie mit dem X-Buster leicht bezwingen.

FLAME MAMMOTH
ist der zweite Maverick. Dieser kann mit dem Tornado vom S-Eagle besiegt werden. Wenn Sie nur noch wenig Energie haben, sollten Sie sich in einer der oberen Ecken aufhalten, gelegentlich herunterspringen, feuern und wieder hochhüpfen.

CHILL PENGUIN
Seine Attacken sind nicht sehr wirkungsvoll, wenn Sie einfach versuchen, wegzuspringen. Dann nähern Sie sich dem Pinguin wieder und wenden den Flammenwerfer an.

SPARK MANDRILL,
der gewaltige Robot-Affe, mag es gar nicht, wenn Sie seine Schaltkreise einfrieren. Sobald Sie ihn mit dem Ice Buster eingefroren haben, stellen Sie sich an den Rand des Screens und feuern wieder, sobald der Mandrill „auftaut".

ARMORED ARMADILLO
steht als nächster Roboter auf der Liste. Mit Mandrills Blitzen zerstören Sie ihm die Schilde, der Rest ist kinderleicht! Wenn er im Bild herumkugelt, sollten Sie auf der linken Bildseite herumklettern.

LAUNCH OCTOPUS
ist ein unter Wasser lebender Krakenroboter, der mit dem Rolling Shield terminiert werden kann. Leider wird dieses oft von seinen Raketen zerschossen, gegen die Sie fast keine Chance haben. Zum Glück nehmen diese jedoch nicht viel Energie weg.

BOOMER KUWANGER
wirft mit seinen Hörnern um sich. Er muß mit den Zielraketen jeweils nur einmal angeschossen werden, wenn er sich nicht gerade teleportiert.

STING CHAMAELION
ist der letzte Roboter vor Sigma, dem Oberobermotz. Er hat das gemeinste Waffensortiment. Den Stacheln aus der Decke müssen Sie einfach aus dem Weg gehen. Seine Zungenattacken erkennen Sie daran, daß das Chamäleon sich ganz kurz in unsichtbarem Zustand nicht bewegt, bevor es herunterklettert. Durch einige Bumerangs ist aber auch diese Hürde zu nehmen.

SIGMA
schickt erstmal sein Schoßtier, das Sie mit Feuer und Eis besiegen soll. Dann kommt Sigma persönlich. **Hier ist es praktisch, den Feuerball zu beherrschen!** Nachdem Sigma das erste Mal besiegt wurde, flieht Sigmas Schädel in das Gebilde im Hintergrund. Den Schüssen müssen Sie ausweichen. Sobald eine Plattform herunterkommt, sollten Sie auf diese springen und den Schädel mit dem Rolling Shield befeuern.

Pitfall

Bei Pitfall müssen Sie **„MEOWMEOWLIKEMEOWMAN"** eingeben, um neun Leben zu erhalten. **„EATMOREBRAN"** erhöht die Continues-Anzahl auf neun. Mit **„HATMAN"** verwandelt sich das Sprite. **„PAIDTOPLAY"** läßt Harry etwas Außergewöhnliches tun, und mit **„PUMPYOUUP"** kommen Sie in den Genuß von 99 Items.

Alexander Werner

Microsoft Fury^3

Hier ein paar wirklich nützliche Cheat-Codes:

IMTUFF	Unverwundbarkeit für 30 Sekunden
TRYMEON	Unverwundbar
JUMPNIT	Nächste Mission
STPNSHP	Hover
SSMOKIN	Turbo (1.000 Einheiten)
LIVITUP	Turbo
GIVITUP	Alle Waffen
URDUSTD	Turbo Fury
TUFENUF	Schilde wieder aufladen
ICUNOMO	Unsichtbar für 30 Sekunden
WORMITX	Warp zu Planet X wobei „X" für eine Zahl steht
PACKINX	Warp zu Level X wobei „X" für eine Zahl steht
FRAMEIT	Frames pro Sekunde
SCOPEIT	Soundscope

Michael Silberbauer; Arnschwanger Str. 10; 93473 Zeching

ASCON

Pole-Position

Tips zur Entwicklungsabteilung:

• Neuentwicklungen sollten am Anfang immer entsorgt und nicht verkauft werden, da die „hauseigenen" Prototypen bei einem Verkauf sofort auf dem freien Markt zur Verfügung stehen.

• Da Neuentwicklungen nur über Zulieferer bezogen werden können und auch dort nicht sofort die neuesten Prototypen zur Verfügung stehen, sollte man sich so früh wie möglich eine Entwicklungsabteilung leisten. Kommt man zu spät, hängt man in der Entwicklung irgendwann zu sehr hinterher.

• Qualität hat seinen Preis! Dieses Sprichwort gilt auch bei der Entwicklungsabteilung. Im allgemeinen kann man sagen: Je höher der Preis, desto besser die Abteilung.

• Zu guter Letzt sollte man beim Einstellen des Entwicklungschefs einen Blick auf die Spezialgebiete riskieren. Teilweise hat ein Entwicklungschef zwei Spezialgebiete teilweise nur eins. Es ergeben sich aufgrund der Spezialisierug auf zwei Spezialgebiete keinerlei Nachteile. Um Kosten für Spionage bzw. Abwerben von Mitarbeitern zu sparen, sollte man daher einen Chef mit zwei Gebieten einstellen.

Viele unserer Kunden haben sich an dem umständlichen, ständigen Reparieren und Entsorgen von Teilen nach jedem Rennen gestört. Bei der CD-Version können Sie sich diese Arbeit sparen! Hier werden Sie sehen, daß der Lagerleiter ganz nach Ihren Wünschen handelt und nun Arbeiten wie Reparieren und Entsorgen völlig selbständig erledigen kann. Nur für den Verkauf von Lagerbeständen müssen Sie sich noch aus Ihrem warmen Büro in die kalte Werkstatt begeben.

Des weiteren wird die Tastaturbelegung in der CD-Version wieder dem Handbuch angeglichen.

Ein Tip zum Schluß: Es gibt einen Cheat in der Pole-Position-CD-ROM-Version, mit dem man während des Rennens Unfälle provozieren kann.

Designtheorie am Beispiel - Teil 2

Warcraft 2

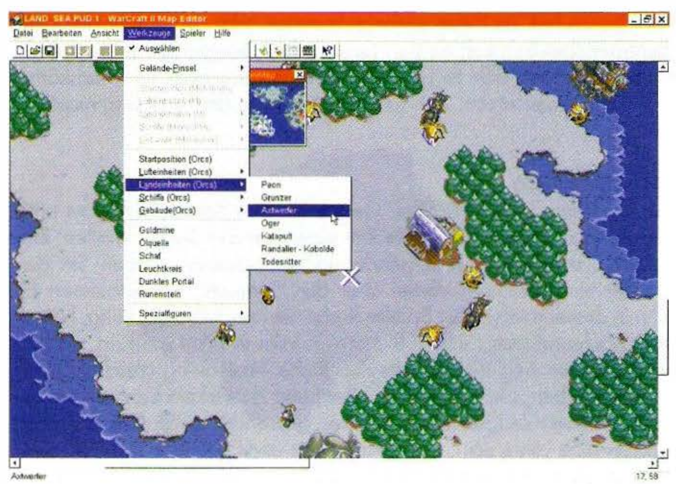
Es gehört heute bei Strategiespielen glücklicherweise fast schon zum guten Ton, einen Editor zum Design eigener Szenarien beizufügen. Vor einigen Jahren wäre dies fast undenkbar gewesen. Immerhin sind diese Editoren ein Teil der Game Engine, mit der auch die Profis ihre Originaldesigns entwerfen. Ihnen steht also ein sehr komplexes Programming-Tool zur Verfügung, dessen Anwendung nur durch die eigene Phantasie begrenzt ist. Online-Dienste und WWW-Seiten sind randvoll mit solchen user-generierten Szenarien, von denen viele leider den Upload nicht wert sind. Mit den folgenden Tips sollte es Ihnen jedoch problemlos gelingen, ein kompetentes Szenario zu entwerfen, das Spaß macht und eine echte Herausforderung darstellt.

Von Markus Krichel

Einer der besten Editoren dieser Art befindet sich in Warcraft 2. Selbst wenn Sie dieses Spiel nicht besitzen, sollten Sie trotzdem weiterlesen. Die hier angesprochenen Prinzipien sind auch auf andere Spiele anwendbar.

Entwerfen Sie für sich selber

Es nutzt Ihnen rein gar nichts, wenn Sie als Anfänger versuchen, ein Szenario für Profis zu entwerfen. Gestalten Sie Ihre Designs grundsätzlich so, daß Sie selber Spaß damit hätten und es lösen könnten, selbst wenn es nicht von Ihnen wäre. Wenn Sie in der Tat ein Strategieprofi sind, um so besser. Wenn nicht, sollten Sie bedenken, daß es außer Ihnen noch andere Spieler Ihres Kalibers gibt, die sich über Ihr Szenario sicher freuen. Versuchen Sie nicht, es allen recht zu machen - das ist unmöglich!



Ein Editor mit kinderleichter Bedienung: eine vorbildliche Menüführung.



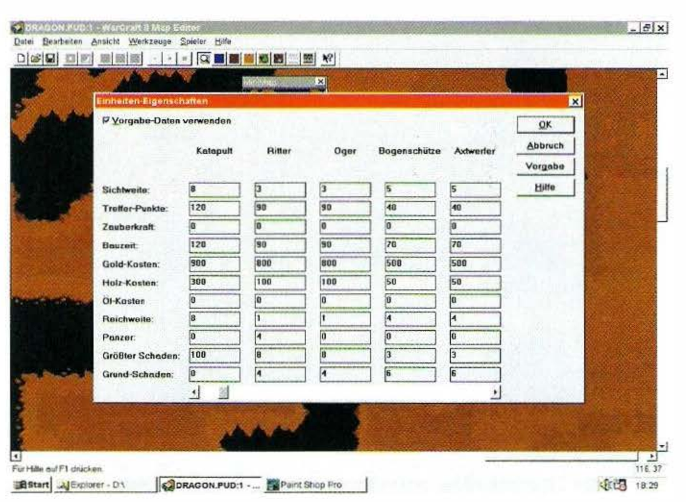
Wenn Sie sich einmal so richtig austoben möchten, so editieren Sie doch einfach eine Karte mit tonnenweise Dämonen, Zombies und Todesrittern.

Ihr Ziel besteht darin, einen Level zu entwerfen, den Sie mit Ach und Krach gewinnen können, der aber gleichzeitig Spaß macht. Dies ist ein wesentlicher Faktor - ein Spiel, das man nicht gewinnen kann, ist öde. Oder glauben Sie, es würde Spaß machen, mit Ihrer Thekenmannschaft gegen Real Madrid anzutreten?

MERKE: Entwerfen Sie einen Level, der Ihrer Spielstärke entspricht. Die daraus resultierenden Missionen wirken kompetent und machen mehr Spaß!

Gleichgewicht der Kräfte

Dies ist der wichtigste Aspekt Ihres Entwurfs, da hier alle Fäden zusammenlaufen. Ihr Szenario darf nicht zu leicht und nicht zu schwer sein. Wenn Sie in einem Gebiet eine prallgefüllte Goldmine plazieren, sollten Sie Ihrem Gegner ähnliche Vorteile einräumen. Alternativ geben Sie ihm eine Armee, die größer ist als die des Spielers. Die Anzahl der gegnerischen Truppen sollte in etwa der entsprechen, die Sie mit Ihren Ressourcen erstellen können. Diese spezielle Taktik gibt dem Gegner sogar einen Vorteil, da er sofort beginnen wird, Sie zu attackieren.



In diesem Menü legen Sie die Stärken für die einzelnen Charaktere fest.



Wieviel Geldeinheiten werden für eine Erhöhung der Waffenstärke benötigt? Antworten auf diese und ähnliche Fragen finden Sie hier.



In diesem Menü können Sie allgemeine Einstellungen festlegen, aber auch Optionen wie „fester Schlamm" stehen zur Verfügung.

MERKE: Nur ausgewogene Ressourcen sorgen für einen wirklich ausgewogenen Spielspaß.

Optimale Nutzung der Spielumgebung

Hört sich einfach an, oder? Ist es auch - wenn man weiß wie! Die Anzahl der Terrainobjekte spielt natürlich eine große Rolle, allerdings muß das Ganze auch gut aussehen. Gestalten Sie die Umgebung so natürlich wie möglich. Plazieren Sie Lichtungen in Wäldern, gestalten Sie ihre Küstengebiete und Pfade unregelmäßig. Lange, schnurgerade Strände oder quadratische Wälder existieren nicht in der Natur, warum sollten sie das in Ihrem Spiel tun? Akzentuieren Sie das Ganze mit strategisch plazierten Häfen, Buchten und Meerbusen oder lassen Sie einen Fluß ins Meer münden.

Ihre Spielumgebung sollte auch - im besten Sinne - irreführend sein. Bauen Sie eine schöne Straße in den Wald, die sich nach langer Wanderschaft als Sackgasse entpuppt. Lassen Sie einen Fluß vom Meer ins Landesinnere fließen, der in einem absolut nutzlosen See endet. Versuchen Sie den Spieler dazu zu bringen, die Umgebung zu erforschen und bestrafen Sie ihn für seine arroganten Vermutungen!

Selbstverständlich sinkt die Motivation sehr schnell, wenn alle Wege ins Nichts führen. Planen Sie daher auch einige positive Pfade. Natürlich soll der Gegner dafür auch etwas tun. Plazieren Sie einen Schatz, den er nur erreichen kann, wenn er sich einen Weg durch unwirtliches Gelände bahnen kann. Lassen Sie ihn erst eine Weile herumschippern, bevor er ein Ölfeld entdeckt. Wer diese Entdeckungen nutzen will, soll auch dafür zahlen. Entweder muß ein Verwaltungsgebäude oder eine Raffinerie gebaut werden oder man muß Arbeitskräfte bereitstellen, um diese Ressourcen zu bereits existierenden Gebäuden zu schleppen. Ihr Gegner sollte aus seinen Entdeckungen einen Vorteil ziehen können - allerdings keinen allzu großen.


Ein fertiger Level mit allem, was dazugehört: ein Hafen und eine Öl-Raffenerie dürfen da natürlich nicht fehlen.

MERKE: Gestalten Sie die Spielumgebung so glaubhaft wie möglich. Mutter Natur gibt hierfür die besten Beispiele.

Auf die Plätze, fertig, los...

Wählen Sie den bestmöglichen Ausgangspunkt für Ihr Szenario. Bei der Wahl des Startpunktes sollten Sie darauf achten, daß dem Spieler genügend Zeit bleiben muß, um sich verteidigen zu können. Plazieren Sie Ansiedlungen weit genug voneinander entfernt oder, wenn Sie ein Flottenszenario planen, limitieren Sie die verfügbaren Ölvorkommen, damit keiner der beiden Spieler zu schnell ein Schiff bauen kann.

Wenn Sie ein Schlachtenszenario entwerfen, geben Sie beiden Seiten eine rudimentäre Infrastruktur, z. B eine Form, ein Verwaltungsgebäude und einen Arbeiter. Falls Ihnen das noch zu großzügig erscheint, geben Sie ihm wenigstens die Mittel, um diese Teile herzustellen.

MERKE: Keine übertriebene Hast. Der Krieg beginnt früh genug.

Rettung naht

Rettungsszenarien müssen etwas anders geplant werden. Das Gleichgewicht der Kräfte muß auch hier gewahrt werden, aber die Spielumgebung sollte in Form eines Labyrinths angelegt sein. Mit Mauern, Bäumen und Wasser lassen sich optisch ansprechende und anspruchsvolle Labyrinthe bauen. Plazieren Sie feindliche Wachen an strategischen Punkten, deren Position vom Spieler mit etwas Nachdenken erahnt werden kann. Wachtürme sollten so plaziert werden, daß der Spieler eine Chance hat, an ihnen vorbeizukommen oder sie - zugunsten eines feindgefüllten Sub-Labyrinths - zu umgehen. Sorgen Sie dafür, daß die Rettungstruppen sich zu gleichen Teilen aus Distanz- und Nahkämpfern zusammensetzen. Ach ja - vergessen Sie den Ausgang nicht!

Kriegslisten

Überraschen Sie den Spieler. Geben Sie ihm das Gefühl, alles unter Kontrolle zu haben, bevor Sie ihm einen vor den Bürzel knallen. Eine solche Variante könnte folgendermaßen aussehen. Geben Sie dem Spieler einen leichten Vorteil über den Computer und plazieren Sie ihn in dessen Nähe. Der Spieler findet die feindliche Siedlung, hält sie in Schach und wiegt sich in Sicherheit. Was er nicht weiß, ist, daß Sie etwas weiter weg eine zweite feindliche Ansiedlung gleicher Stärke plaziert haben, die sich nun in aller Ruhe entwickeln kann und zu einem späteren Zeitpunkt ihre Armeen aussenden wird. Das wird dem Spieler eine Lehre sein, Ihre zukünftigen Level genauer zu erforschen.

Viel Spaß.



Coupon

Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift ....

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ Cheatprogramm
❐ Spiel
❐ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 5/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 5/96

○ **DISKETTE** ○ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ___
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ___

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

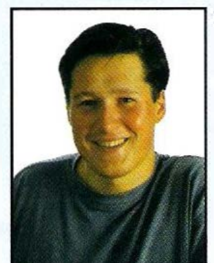
❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 05/96



Ein zweites Mal haben wir unseren rasenden USA-Reporter Markus Krichel auf die Fährte von Richard Garriott gesetzt. Nachdem die PC Games Wing IV-Reportage im letzten Jahr auf allgemeinen Beifall gestoßen ist, befanden wir die Zeit für reif, uns dort nach neuen Projekten umzusehen. Also platzte Markus Krichel - ein Kamerateam im Schlepptau - kurzerhand ins Büro von Lord British und bohrte erbarmungslos nach. Wie sieht Ultima 9 aus? Wie funktioniert Ultima Online? Wann kommt AH-64 Longbow? Warum hat Richard Garriott so ein breites Kreuz? Die Programmierteams bei Origin gaben ihm bereitwillig Auskunft - und noch viel mehr: Richard Garriott lud Markus Krichel sogar auf sein Privatgrundstück ein. Da das Filmmaterial nie und nimmer auf eine einzige CD-ROM gepaßt hätte, sehen Sie das Märchenschloß von Lord British allerdings erst auf der nächsten Cover-CD-ROM. In Teil 1 unserer Reportage konzentrieren wir uns diesmal auf die neuesten Produkte, in Folge 2 dann auf das Privatleben des Ultima-Schöpfers. Der Filmbericht aus Texas ist freilich nicht das einzige Highlight. In der CD-Rubrik „Special" finden Sie eine Vollversion des Grafikadventures Tom Long, die ersten Programmeinsendungen unserer Leser, ein Demo-Tool, mit dem Sie selbst coole Pop-Musik kreieren können, sowie eine Light-Version des neuen T-Online Decoders. Trotz dieser Fülle an Sonderthemen wurde die Rubrik „Demos" natürlich nicht vernachlässigt. Unter den 18 Programmen befinden sich so schimmernde Neuerscheinungen wie Die Siedler 2, Tohshinden und Earthworm Jim. Auch zu Command & Conquer steht inzwischen eine deutsche Demo zu Verfügung. Wenn es wirklich noch jemanden geben sollte, der bei der Kaufentscheidung schwankt, kann er sich jetzt endlich ein (kostenloses) eigenes Bild von dem Strategiehit machen.

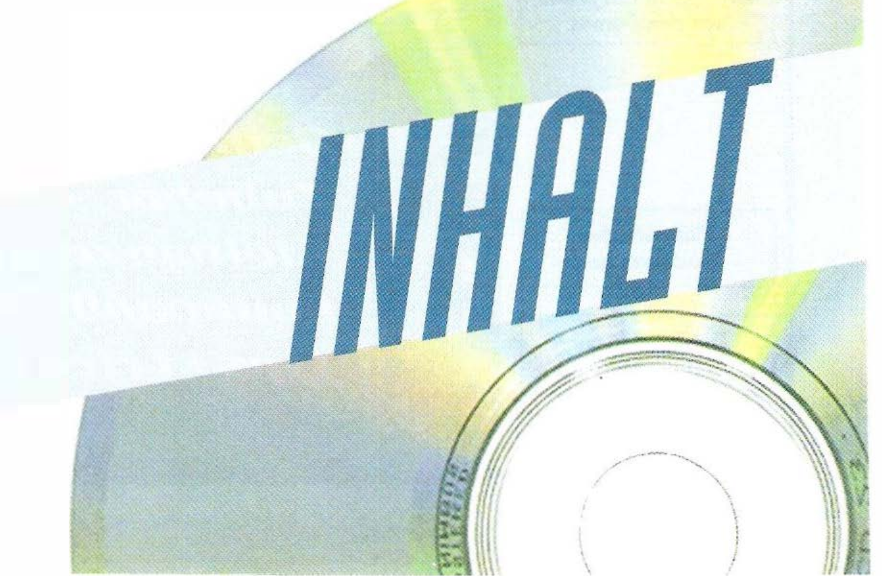


D

Demos

Bugfixes

Special



Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.).

Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z.B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.

Folgende Demoprogramme lassen sich nicht unter Windows 95 starten:

- **Anvil of Dawn**
- **Earthworm Jim 2+1**
- **MAG!**
- **Super Stardust '96**

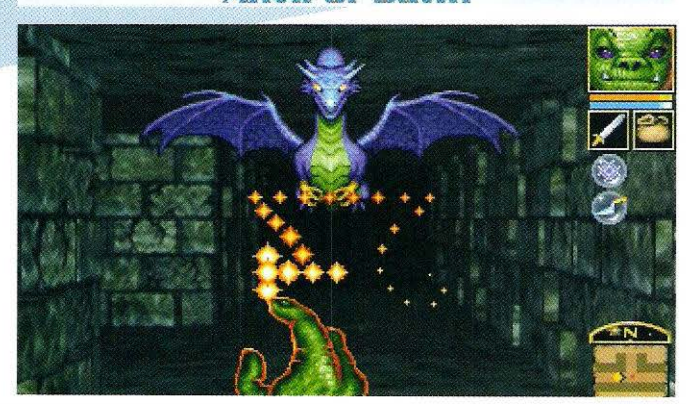


Das Interface



DIE DEMOS

Anvil of Dawn



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus
Bitte beachten: Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus" aus starten.

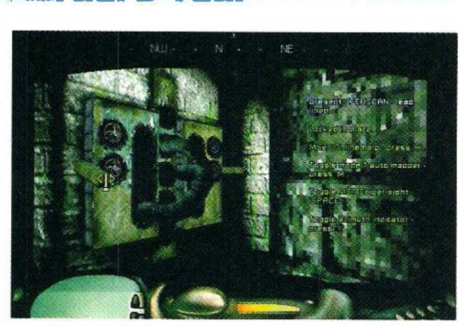
Schnüren Sie schon mal Ihr Ränzlein und füllen Sie die Thermoskanne auf: New World Computing erwartet Sie zu einem Rollenspiel-Abenteuer in einer komplett gerenderten VGA-Welt. Auf Ihrer Tournee machen Sie Bekanntschaft mit den absonderlichsten Fantasy-Bewohnern, finden Hunderte von Waffen und Artefakten und eignen sich im Lauf der Zeit 25 nützliche Zaubersprüche an. Das Intro, das nach dem Spielstart angezeigt wird, können Sie mit einer beliebigen Taste abbrechen. Wenn Sie im spielbaren Teil des Demos angelangt sind, finden Sie sich vor den Toren einer riesigen Burg wieder. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, verändert sich der Mauscursor in einen Richtungspfeil - mit der linken Maustaste können Sie eine Bewegung oder Drehung einleiten. Das Gesicht-Symbol am rechten, oberen Bildschirmrand führt Sie in den Charakter-Bildschirm. Dort können Sie sich verschiedene Charakterwerte anzeigen lassen oder gefundene Gegenstände (Schwerter, Rüstungen usw.) mittels Drag&Drop auf Ihre Heldenfigur ziehen. Wenn Sie auf Ihrem Weg auf Monster treffen, können Sie mit einem Linksklick auf das Schwertsymbol (rechts oben am Bildschirm) einen Hieb ausführen. Falls Sie Gegenstände aus einem Raum mitnehmen können, verändert sich der Mauszeiger über dem Gegenstand in ein Greifhand-Symbol. Um ihn in Ihr Inventory aufzunehmen, klicken Sie einmal links auf den betreffenden Gegenstand und ziehen ihn auf das Gesicht am rechten, oberen Bildschirmrand. Falls Sie in bestimmten Situationen Zaubersprüche anwenden können, erkennen Sie das an einem neuen Symbol am rechten Rand. Obwohl eine Maus zur Bedienung von Anvil of Dawn vollkommen ausreicht, gibt es wissenswerte Tastenbelegungen:

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
1-9	Drehgeschwindigkeit einstellen
C	Charakter-Screen aufrufen
L	Schwerthieb ausführen
A	Automap-Bildschirm
[ESC]	Demo verlassen

Azrael's Tear

Hardware-Voraussetzungen: 486 D /2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Double-Speed-CD-ROM



Spannende Unterhaltung ist garantiert bei Azrael's Tear von Mindscape: Dabei nehmen Sie ein gespenstisches Gemäuer unter die Lupe und kämpfen gegen die haarsträubendsten Kreaturen. Unterwegs werden Sie immer wieder mit gehirnschmalz-zehrenden Puzzles konfrontiert. Anhand der spielbaren Demo können Sie die ersten Schritte in den hochauflösenden 3D-Dungeons unternehmen! Die grundlegende Steuerung des Spiels finden Sie gleich anschließend. Wenn Sie alle Steuerungsmöglichkeiten kennenlernen wollen oder ein paar Tips zur Lösung der ersten Puzzles haben möchten, so lesen Sie bitte die Datei „README.T T" im Spielverzeichnis Ihrer Festplatte (nach der Installation der Demo).

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor hoch	Vorwärts laufen
[SHIFT] + Cursor hoch	Vorwärts rennen
Cursor runter	Rückwärts laufen
Cursor links/rechts	Nach links/rechts drehen
[BILD] hoch/runter	Nach oben/unten schauen
1,2,3	HUD-Auflösung verändern
M	Automapping ein-/abschalten
H	Hilfe-Modus
Leertaste	Zwischen Bewegungs- und Kampfmodus umschalten

Die Maussteuerung ist für den Kampf- und Bewegungsmodus unterschiedlich. Während die linke Maustaste im Bewegungsmodus dafür benutzt wird, Objekte zu scannen („untersuchen") und aufzunehmen, dient sie im Kampfmodus zum Abfeuern Ihrer Waffe. Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, können Sie im Bewegungsmodus den Kopf drehen.

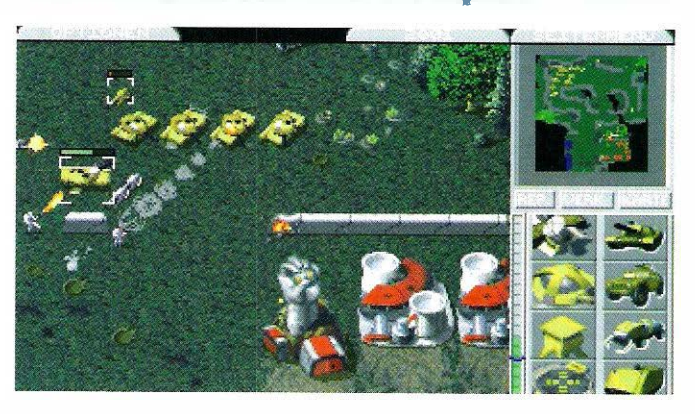
Chronicles of the Sword

Hardware-Voraussetzungen: 486 D /2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Die optischen Ähnlichkeiten zum Attic-Überraschungs-Hit „Der Druidenzirkel" (alias Druid) sind kein Zufall, stammen doch beide vom selben Programmierteam: Chronicles of the Sword ist ein spannendes Adventure mit gerenderten Fullscreen-Locations, bei dem Sie als tapferer Jüngling zu Zeiten König Arthurs einen grausamen Mord aufklären sollen. Das Benutzerinterface ist denkbar einfach aufgebaut - Sie benötigen lediglich eine Zwei-Tasten-Maus, um alle Programmfunktionen aufzurufen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren, können Sie verschiedene Veränderungen in seinem Aussehen beobachten: nimmt der Zeiger die Form zweier Fußabdrücke an, so können Sie eine Location durch diesen Ausgang verlassen (linke Maustaste). Füllt sich der Cursor hingegen rot aus, so können Sie mit einem Gegenstand oder einer Person am Bildschirm interagieren (Aufnehmen, Sprechen usw.). Ein Druck auf die rechte Maustaste ruft Ihr Inventory auf, von dem Sie auch weiter in das Optionen-Menü gelangen.

Command & Conquer



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus

Der Echtzeit-Strategie-Hit der Westwood Studios hat im Herbst 1995 wie eine Bombe eingeschlagen. Brillante 3D-Zwischensequenzen, ein famoser Soundtrack, perfekte Steuerung, ausgefuchste Levels und ein unübertroffener Multiplayer-Modus (via Netzwerk oder Modem) katapultierten Command & Conquer an die Spitze der Beliebtheitsskala. Wenn Sie noch nie mit Command & Conquer zu tun hatten, ist es für Sie unabdingbar, sich in die wichtigsten Grundbegriffe einzulesen. Virgin Deutschland hat für alle Einsteiger einen sehr verständlichen deutschen Anleitungstext vorbereitet. Lesen Sie bitte die Datei „DEMOMAN.TXT" oder „DEMOMAN.WRI" im Verzeichnis „\DEMOS\CC" der PC Games CD-ROM. Falls Sie außerdem noch technische Fragen haben, sollten Sie die Datei „README.TXT" oder „README.WRI" im selben Verzeichnis konsultieren.

Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Und da soll noch einer behaupten, daß Wirtschaftssimulationen grundsätzlich optisch reizlos und auf die Dauer monoton sind: Die Siedler 2 von Blue Byte verwöhnen nicht nur mit herziger SVGA-Grafik, sondern sind auch ein Garant für monatelange Kurzweil. Die Demo-Version enthält das erste von insgesamt zehn aufregenden Kapiteln, bei dem Sie alle relevanten Funktionen kennenlernen.

Spielanleitung

Nach der Festplatten-Installation und dem Aufruf des Programms erwartet Sie das Hauptmenü von Die Siedler 2. Folgende Menüpunkte werden angeboten:

Starte Training	Tutorial für Einsteiger
Starte Demo	Komplette Mission mit (fast) allen Gebäuden
Letztes Spiel fortsetzen	Lädt den letzten Spielstand
Spiel laden	Lädt einen beliebigen Spielstand
Was gibt es Neues?	Die neuen Features im Überblick
Optionen	Anpassen der Bildschirm-Auflösung
Programm verlassen	Beendet Die Siedler 2

Zunächst sollten Sie im Menüpunkt „Optionen" die Bildschirm-Auflösung mit der vorhandenen Hardware abstimmen. Zur Auswahl stehen: 640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768 sowie 1.280 x 1.024 Bildpunkte. Besitzer von 14"-Monitoren sollten die niedrigste Auflösung wählen, ab einem 15"-Bildschirm lohnt sich wegen der besseren Übersicht auch die 800 x 600 Pixel-Einstellung.
Wenn Sie noch keinerlei Erfahrung mit dem Spielprinzip und Interface von Die Siedler haben, empfiehlt sich das Tutorial, bei dem Sie die wichtigsten Gebäude und Funktionen kennenlernen. Klicken Sie auf „Starte Training" und warten Sie ab, bis der Level geladen wird. In der Bildschirm-Mitte erscheint ein Zelt (Ihr Hauptquartier), und eine Meldung informiert Sie über Ihre erste Aufgabe. Zunächst sollen Gebäude für einen Holzfäller und einen Steinmetz sowie ein Sägewerk errichtet werden. Wenn Sie den Mauszeiger über das Gebiet bewegen, werden Sie feststellen, wie sich der Cursor verändert. Folgende Symbole können auftauchen:

Fahne	Hier können Sie eine Fahne aufstellen
Kleines Haus	Hier können Sie ein kleines Gebäude (Forsthaus, Fischerhaus etc.) errichten
Mittleres Haus	Hier ist der Bau eines mittleren Gebäudes (Bäckerei, Schmiede etc.) möglich
Burg	Hier läßt sich ein Bauwerk mit großem Platzbedarf (Schweinezucht, Bauernhof etc.) hochziehen
Bergwerk-Symbol	Hier kann ein Bergwerk installiert werden

Durch Betätigen der Leertaste können Sie sich alle möglichen Baustellen anzeigen lassen.

Suchen Sie sich eine Stelle in unmittelbarer Nähe zum Camp, an der Sie ein kleines Haus errichten können. Klicken Sie dort mit der linken Maustaste, und aus einer Dialogbox wählen Sie das Häuschen für den Holzfäller. Nun müssen Sie nur noch einen Weg vom Hauptquartier zur Baustelle schaffen. Dies funktioniert ganz einfach, indem Sie die Fahne vor der Baustelle und anschließend die Fahne am Zelt anklicken - fertig! Auf dem dazwischenliegenden Weg können die Arbeiter und Boten hin- und herpendeln. Auf die gleiche Weise verfahren Sie beim Bau der beiden anderen Gebäude.

Nützliche Hinweise:

- Alle produzierten/vorrätigen Waren werden grundsätzlich von einem Fähnchen zum nächsten transportiert
- Die Landschaft läßt sich scrollen, wenn Sie die rechte Maustaste festhalten und den Cursor bewegen.
- Informationen zu einem Gebäude werden angezeigt, wenn Sie es mit der linken Maustaste anklicken.
- Den Lagerbestand des Hauptquartiers erfahren Sie, sobald Sie dieses Gebäude mit der linken Maustaste anwählen.
- Wege können abgerissen werden, indem man direkt auf den Pfad klickt und das Scheren-Symbol anwählt.
- Die Bedeutung der Iconleiste am unteren Bildschirmrand (von links nach rechts):

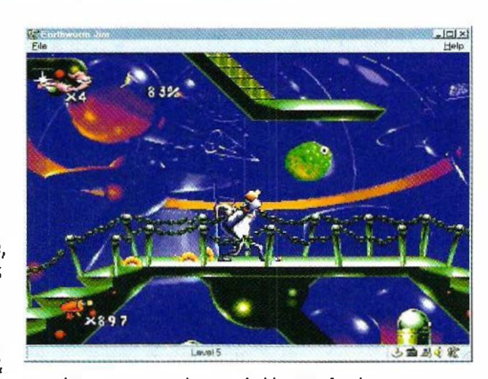
Gesamt-Überblick über die bereits erforschte Karte
Statistiken und Analysen
Optionen, Spielstand laden/speichern
Aktuelle Meldungen (max. 20)

Tastaturbelegung:

P	Pause
H	Wechselt zum Hauptquartier
B	Schaltet zurück zur Ausgangsposition
N	Öffnet das Nachrichtenfenster
Leertaste	Anzeige möglicher Baustellen (an/aus)
C	Zeigt die Bezeichnung der Gebäude
Z	Zoomt das aktuelle Fenster
V	Spielbeschleunigung on/aus (erkennbar am Icon in der oberen rechten Bildschirmecke)
Alt-W, Esc oder Rechte Maustaste	Schließt aktuelles Fenster
Alt-Q	Die Siedler 2 verlassen
F1	Spielstand laden
F2	Spielstand speichern
F3	Karten-Fenster an/aus
F8	Anzeige der Tastaturbelegung
F9	Anzeige der README-Datei
F10	CD-Audio-Einstellungen
Alt-F10	Midi-Jukebox
F11	Anzeige des nächsten Missionsziels
F12	Options-Fenster

Earthworm Jim 1

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, optional: Gamepad, Windows 95



Eben noch ein Bestseller auf dem Sega Mega Drive, jetzt schon unter Windows 95: Earthworm Jim tobt seit kurzem auch durch's Fenster. Activision setzte das preisgekrönte Jump & Run von Konsolen-Altmeister David Perry (u. a. Cool Spot, Aladdin) 1:1 für den PC um. Bereits in diesem voll spielbaren Demo-Level erwarten Sie Gags am laufenden Band. Die Windows-Hilfedatei enthält zusätzliche Hintergrundinformationen und Bedienungshinweise.

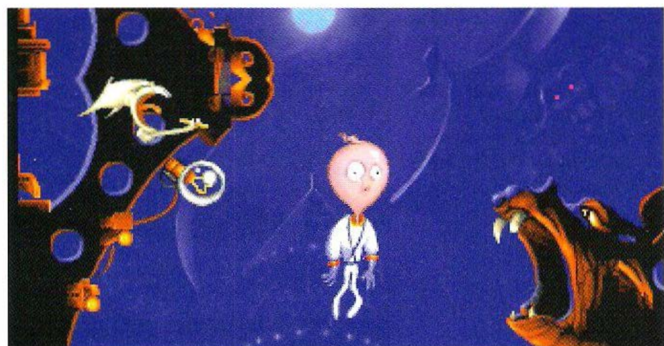
Tastaturbelegung

Taste	Aktion
W	Springen (mehrmalig für Helikopter-Sprung)
E	Feuer
Q	Peitschen
Cursortasten	links/rechts/hoch/runter

Earthworm Jim 2+1

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Tastatur oder Gamepad
Bitte beachten: Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus" aus starten.

Die totale Wurm-Kur kommt von Rainbow Arts: Folge 2 eines der besten Jump & Runs aller Zeiten plus der komplette erste Teil sind in diesem Gute-Laune-Paket vereint. Hinreißend komische Animationen, originelle Soundeffekte und spritzige Musikeinlagen sind nur einige der herausragenden Tugenden der beiden legendären Plattform-Hüpfereien mit dem draufgängerischen Erdwurm.



Tastaturbelegung

Taste	Aktion
P	Spiel pausieren
[ESC]	Spiel verlassen
[F2]	Frame-Rate an Ihr System anpassen
[F3]	Zwischen hoher und niedriger Auflösung umschalten
J	Joypad aktivieren/deaktivieren
R	Joypad rekalibrieren
[ALT]	Plasma-Blaster abfeuern
[SHIFT]	Peitschenhieb
[CTRL]	Springen (mehrmalig für Helikopter-Sprung)
Cursortasten	links/rechts/hoch/runter

Evocation

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



Sie haben mit Begeisterung Myst gespielt, und jetzt gelüstet es Sie noch neuen intellektuellen Herausforderungen? Evocation ist ein Adventure mit ungewöhnlichen Puzzles und mindestens ebenso ausgefallener Grafik - nicht umsonst lautet der Untertitel dieses komplett in Deutsch erhältlichen Spiels: „Zwischen Traum und Wirklichkeit".

Formel 1 Manager



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Zum Formel 1-Rennspiel von MicroProse gibt es jetzt ein passendes Manager-Gegenstück. Der Formel 1 Manager von Software 2000 läßt Sie in die Welt der Männer einsteigen, die mit dem Motorsport das wirklich große Geld machen. Wenn Sie sich schon immer gefragt haben, warum Michael Schumachers Anzug mit Aufnähern und Schildern nur so gespickt ist, bekommen Sie in diesem Spiel die Antwort. Da ein spielbares Demo vermutlich erst für eine der nächsten Ausgaben fertiggestellt wird, präsentieren wir Ihnen in der Zwischenzeit das komplette Intro sowie einen Trailer.

Gearheads

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95

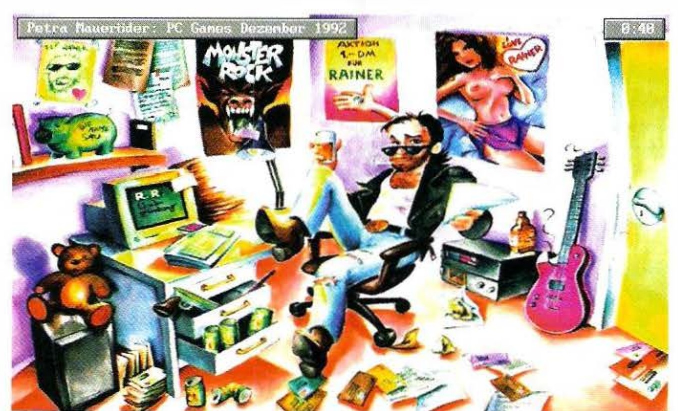
Sicher kennen Sie diese kleinen, mechanischen Aufzieh-Figuren aus Blech, wie es sie wohl in jedem Kinderzimmer gibt. Wenn man ein paar besonders ausgeflippte Exemplare dieser Gattung nun gegeneinander antreten läßt, wird daraus ein überaus turbulentes Geschicklichkeits-Vergnügen für bis zu zwei Spieler. Mit der Demo-Version können Sie Ihre ersten Gearheads-Gefechte austragen! Um zu gewinnen, müssen Sie der erste sein, der 21 dieser besagten Aufzieh-Figuren unbeschadet auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes dirigiert. In der Demo haben Sie drei verschiedene Toys zur Verfügung. Jedes dieser Spielzeuge hat ein bestimmtes Gewicht und eine bestimmte Geschwindigkeit beim Überqueren des Spielfeldes. Wenn sich ein Spielzeug erst einmal auf dem Spielfeld befindet, können Sie es nicht mehr steuern. Deshalb sollten Sie nach dem Auswählen einer Figur kurz warten, bis sein Federwerk weit genug aufgezogen ist.



Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Spieler 1:	
Cursor links/rechts	Ein Spielzeug auswählen
Cursor hoch/runter	Vertikale Startpositio für das Spielzeug auswählen
Rechte [STRG]-Taste	Spielzeug aussetzen
Spieler 2 (Im 2-Spieler-Modus):	
Z/C	Ein Spielzeug auswählen
S/X	Vertikale Startposition für das Spielzeug auswählen
Linke [SHIFT]-Taste	Spielzeug aussetzen

Mag!



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM
Bitte beachten: Windows-95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus" aus starten.

Deutschlands Computerspiel-Magazine sind das Thema einer neuen Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment: Bei Redaktionskonferenzen wird um Wertungen gefeilscht, Sie verteilen Testmuster und verfolgen die Verkaufszahlen der aktuellen Ausgaben. Schnuppern Sie doch mal unverbindlich rein in die Welt von PC Games und Konsorten!
Zu Spielbeginn legen Sie einige grundsätzliche Einstellungen fest. Nachdem Sie „Neues Spiel beginnen" angewählt und die Anzahl der Spieler bestimmt haben, müssen Sie Ihren Namen sowie den Namen Ihres neugegründeten Verlogs eingeben. Für den Anfang wird die Schwierigkeitsstufe „Anfänger" genügen. Aus den drei möglichen Spielzielen wählen Sie ein beliebiges aus. Anschließend finden Sie sich im Konferenzzimmer der Redaktion wieder.

Der Konferenzraum
Von diesem Bildschirm aus haben Sie die Möglichkeit, sich einen Überblick über die Konkurrenzmagazine („Magazine") zu verschaffen, Ihre finanzielle Lage zu checken („Finanzen") sowie sich am Arbeitsmarkt nach Mitarbeitern umzusehen („Stellenmarkt"). Der Menüpunkt „Verlag" macht zu Spielbeginn noch keinen Sinn. Im Konferenzraum sollten Sie zunächst einige Mitarbeiter einstellen. Klicken Sie sich durch die Liste der angezeigten Namen und suchen Sie sich anhand der Qualitäten der einzelnen Bewerber einige feste und freie Redakteure aus. Achtung: es kommt natürlich auch vor, daß der eine oder andere Redakteur Ihr Einstellungsangebot ablehnt. Wenn Sie Ihre Crew zusammenhaben, klicken Sie auf „Weiter".
Die Aufmachung Ihres Magazins
Jetzt geht es daran, das Layout für Ihr neues Spieleheft festzulegen. Nachdem Sie sich für Farbe oder Schwarzweiß für Titelseite und Inhaltseiten entschieden haben, wählen Sie aus den angebotenen Grundlayouts ein ansprechendes aus und geben Ihrem Kind schließlich noch einen Namen. Anschließend gilt es, die Rubriken (Themenbereiche) Ihrer Startausgabe festzulegen.
Spielbeginn: Ihr persönliches Büro
Jetzt kann das eigentliche Spiel beginnen. Da MAG! über weitaus mehr Optionen verfügt als

andere Wirtschaftssimulationen, würde eine detaillierte Beschreibung aller Möglichkeiten unsere CD-ROM-Seiten sprengen. Verschaffen Sie sich daher selbst einen Überblick über alle Räume und Funktionen, indem Sie vom Flur aus alle Zimmer besuchen. Wir geben Ihnen im folgenden ein paar wichtige Tips zum Spiel:

- Zu Spielbeginn sollten Sie einige fähige Auslandsredakteure einstellen, die das Magazin mit wichtigen Infos und News aus aller Welt versorgen.
- Achten Sie darauf, daß das Preis-Leistungsverhältnis Ihres Magazins stimmt. Wenn Ihr Magazin bei gleichem Preis weniger bietet als die Konkurrenzmagazine, werden Sie nicht viele Leser gewinnen.
- Vergessen Sie nicht, einen Abonnentenservice einzurichten. Er bringt Ihnen eine ständige Einnahmequelle.
- Achten Sie bei der Vergabe der Testmuster darauf, daß ein Mitarbeiter auch möglichst nur Spiele aus seinem Fachbereich zugeteilt bekommt. Andernfalls kommt es zu ungenauen oder falschen Wertungen.
- Versäumen Sie es nicht, die Rubrik „Kontaktpflege" ausreichend auszubauen. Als Spielemagazin sind Sie schließlich auf die Testmuster der Spielefirmen angewiesen.

Manic Karts



Hardware-Voraussetzungen:
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA- bzw. SVGA-Grafikkarte, Maus/Tastatur/Joystick

Erinnern Sie sich noch an Super Karts? Das Rennspiel von Manic Media markierte bereits vor einem Jahr einen Quasi-Standard unter den Kart-Simulationen. Der Nachfolger Manic Karts bietet u. o. hochauflösende Grafik und abwechslungsreichere Strecken. Der London-Parcours dieser spielbaren Demo-Version läßt sich ohne Einschränkungen befahren! Da nur wenige Tasten während der Rennen benötigt werden, bietet sich die Tastatursteuerung an, Joypads und Joysticks werden natürlich auch unterstützt. Standardmäßig ist die Demo auf Tastatursteuerung eingestellt, wenn Sie andere Einstellungen möchten, so machen Sie diese vor dem Rennen im Optionen-Menü.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
Komma-Taste	Links
Punkt-Taste	Rechts
[ALT]	Rückwärtsgang
[TAB]	Sonderfunktion auswählen (Turbo, SuperGrip)
Leertaste	Sonderfunktion aktivieren
[F1/F2]	Kameraperspektive festlegen
[ESC]	Zurück ins Hauptmenü
[ALT]-Q	Zurück zu DOS

Wenn Sie eine komplette Übersicht der Tastaturbelegung mit allen Shortcuts für die zahlreichen Kameraeinstellungen einsehen möchten, so lesen Sie bitte die Datei „README.DOC" im Verzeichnis „\DEMOS\KARTS" der PC Games CD-ROM.

Shannara



Hardware-Voraussetzungen:
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

Ist's nun ein Adventure oder ein Rollenspiel? Den Freunden des renommierten Fantasy-Autors Terry Brooks mag's egal sein, denn Legend Entertainment hat nach einer Reihe von erstklassigen Text-Adventures tief in die Trickkiste gegriffen und Shannara mit SVGA-Grafik, liebevollen Animationen, lauschiger Musik und phantastischer (deutscher!) Sprachausgabe ausstaffiert.

Super Stardust '96

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-40 (486 DX/2-66 empfohlen), 4 MB RAM (8 MB RAM empfohlen), VGA-Grafikkarte

Stellen Sie sich Xenon 2 von den Bitmap Brothers in 3D vor, und Sie haben Super Stardust '96: Satte drei von insgesamt 30 Levels des neuen Arcade Action-Shooters präsentiert Ihnen Gametek auf der Cover-CD-ROM dieses Monats: An Bord eines kleinen Raumschiffs donnern Sie Tunnels entlang und eliminieren die gerenderten Objekte, die Ihnen mit Irrsinnsgeschwindigkeit entgegenrasen. Die Tastaturbelegung wird in der Demo erklärt.



Terra Nova



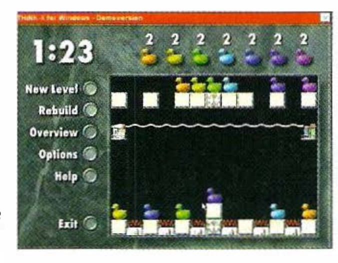
Hardware-Voraussetzungen:
486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Das Looking Glass-Team kehrt vom Flight Unlimited-Cockpit wieder auf den Boden der Tatsachen zurück - und dort geht es mächtig zur Sache: Ihr neues Actionspiel Terra Nova ist ein Feuerwerk aus Gefechten in einer 3D-Landschaft, Videosequenzen und schweißtreibenden Missionen. Testen Sie das einmalige Terra Nova-Feeling anhand des spielbaren Demo-Levels! Bevor Sie in das Demo einsteigen, empfehlen wir Ihnen, den Testbericht in dieser Ausgabe durchzulesen. In einem Extrakasten erklären wir Ihnen alle Bedienelemente im Inneren Ihres Kampfanzuges.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
G	Vollbild-Darstellung
I	Infrarot-Ansicht
Leertaste	Jumpjets aktivieren
[F1]-[F3]	Squad-Mitglied rufen
[F4]	Komplette Squad rufen
[F8]	Missionsziele anzeigen
1 - 4	Waffenauswahl
[SHIFT] - Bindestrich	Hilfebildschirm anzeigen
Punkt-/Kommaloste	Kartenausschnitt zoomen
M	Kartenfenster/Sichtfenster vertauschen
Q/E	Blick nach links/rechts drehen
R/V	Blick noch oben/unten drehen
F	Blick zentrieren
ß/´	HUD-Ausschnitt vergrößern / verkleinern
Linke Maustaste	Waffe abfeuern
Rechte Maustaste	Zielsystem aufschalten
W/S	Vorwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts drehen
Y/C	Sidestep nach links/rechts
T/Z	Mögliche Ziele durchgehen
0	Optionen-Menü
[STRG]-[ESC]	Mission abbrechen
[ALT]-X	Spiel beenden

THINK-X für Windows



Hardware-Voraussetzungen:
486 DX-40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/3.11/95

Eine echte Bereicherung des in letzter Zeit etwas unterrepräsentierten Denkspiel-Genres liefert das junge österreichische Label JoWooD Productions: 168 Levels lang ist es Ihre Aufgabe, zwei oder mehr Spielsteine durch Berühren verschwinden zu lassen. Detailliert gerenderte Grafiksets und ein flotter Soundtrack sind weitere Highlights von THiNK-X. Die deutsche Hilfefunktion erklärt Einsteigern das Spielprinzip in verständlichen Sätzen - klicken Sie nach dem Spielstart einfach auf den „HELP"-Button!

Tohshinden

Hardware-Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM

Am Beispiel von Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon und noch anderen Saturn-Knüllern beweist der Videospiele-Gigant SEGA derzeit, daß 32 Bit-Konsolenspiele in ähnlicher Qualität auch auf PCs machbar sind. Dem schließt sich der Hersteller Playmates jetzt an: das

PlayStation-Beat 'em Up Tohshinden wird ohne 3D-Beschleunigerkarten auf PC lauffähig sein. In der spielbaren Demo können Sie einen Probekampf wagen. Noch dem Intro landen Sie im Haupt-Auswahlbildschirm, wo Sie mit den Cursortasten und [RETURN] eine Spielvariante bzw. das Optionen-Menü auswählen können. Wenn Sie kein Gamepad als Eingabegerät angewählt haben, gilt für die Demo folgende Tastenbelegung:



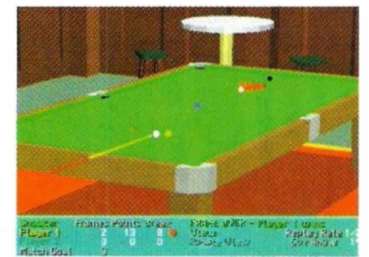
Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Kämpfer 1	
A/D	rechts/links
W/S	nach oben/unten
R	niedriger Schlag
T	hoher Schlag
F	niedriger Fußtritt
G	hoher Fußtritt
1/Q	Rolle nach links/rechts
4	Combo #1
E	Combo #2

Für eine Auflistung der Tasten des **zweiten** Spielers im Mehrspieler-Modus rufen Sie bitte den Menüpunkt „Options" im Hauptmenü auf.

Virtual Snooker

Hardware-Voraussetzungen:
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



Neben Darts und Cricket gilt Snooker - eine ungemein reizvolle Variante des hierzulande äußerst populären Pool-Billard - als eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen auf der britis hen Insel. Die Demo-Version läßt Sie zum virtuellen Queue greifen und alle elementaren Features der brandneuen Snooker-Simulation von Interplay ausprobieren. Die Spielsteuerung, die Snooker-Regeln und weitere Feinheiten finden Sie in der umfangreichen Hilfefunktion, die Sie während des Spiels jederzeit mit der rechten Maustaste aufrufen können.



Tom Long - Vollversion

Hardware-Voraussetzungen:
286er, Maus, 590 KB freier Hauptspeicher, 10 MB Festplattenspeicher, unterstützt: Adlib, SoundBlaster



An diesem Spiel werden nicht nur passionierte Pommes-Fresser, sondern auch die Adventure-Freaks ihre Freude haben. Die Vollversion des Grafikadventures, das im Auftrag des Kartoffelstreifen-Herstellers McCain programmiert wurde, versetzt Sie in die Rolle des halbwüchsigen Ketchup-Experten Tom Long.
Der Junge ist in großen Schwierigkeiten. Seine Freundin Helen ist verschwunden, entführt vom miesen Don Tomato - hinterhältig in einen Computer verbannt. So beginnt Tom Longs längstes Abenteuer. Ein Programmierer hilft Tom Long in das Computersystem. Bei der aufregenden Suche nach Helen erlebt Tom Long Zeitreisen in den Wilden Westen zu berühmten Helden, nach Sherwood Forest zu Robin Hood und in ferne Urzeiten, in denen schreckliche Dinosaurier hausen. Don Tomato taucht überall auf, mischt kräftig mit, stellt immer w eder raffinierte Fallen und hat jede Menge üble Tricks parat. Gelingt es Tom Long, den bösen Don Tomato zu überlisten, kann er seine schöne Helen wiederfinden?

PC Games Origin-Reportage (Teil 1)



...zum zweiten Mal haben wir unserem Amerika-Korrespondenten Markus Kriechel ein Filmteam an die Fersen geheftet, um sich im Land der unbegrenzten Budgets noch heißen Neuigkeiten umzusehen. Bei seinem Besuch in den Origin-Hallen präsentiert er Ihnen diesmal erste Bilder von brandneuen Spielen. Im zweiten Teil unserer Reportage (auf der nächsten PC Games) wird er von Richard Garriott sogar in dessen Domizil eingeladen.

Magix Music Maker-Demo

Anspruchsvolle Techno- oder Dance-Stücke selbst programmieren? Kein Problem - mit dem Music Maker der Firma Magix können Sie mit einigen Mausklicks den Grundstein für Ihr eigenes Musikstudio legen. Bevor Sie die Demoversion mit Ihrem Windows-Dateimanager über die Datei „D:\MMM\MUSMAK-D.EXE" starten, sollten Sie die Textdatei „MUSMAK-D.WRI" gut durchlesen. Weitere Informat onen über die Bedienung dieses außergewöhnlichen Tools finden Sie in der integrierten Windows-Hilfe.

T-Online Decoder

Für alle, die es noch nicht wissen: T-Online ist der neue Online-Dienst der Deutschen Telekom, der einfach alles kann: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Sie brauchen sich nur einmal anzumelden, und schon können Sie überall mitmischen. Ob Home-Banking mit Btx oder globale Kommunikation via eMail, ob Weltreisen im Internet oder Online-Chats in Btx plus - Ihrem Vergnügen sind praktisch keine Grenzen mehr gesetzt. In der vorliegenden, speziell für PC Games-Leser angefertigten Light-Version (ohne Internet- und eMail-Software) können Sie über den T-Online-Gastzugang schon einmal „hineinschnuppern". Doppelklicken Sie über den Windows-Dateimanager einfach das Programm „INSTALL.EXE" (Verzeichnis D:\TONLINE). Nach abgeschlossener Installation sollten Sie die Kurzanleitung in der T-Online-Programmgruppe durchlesen.

Leser-Einsendungen (Teil 1)

Jetzt hat unser Aufruf zu aktiven Beteiligung also doch gefruchtet: wir präsentieren Ihnen die ersten Einsendungen von PC Games-Lesern, die Ihre selbstprogrammierten Schätze gerne mit anderen teilen möchten. Da inzwischen wöchentlich neue Einsendungen von Spielen, Leveln usw. bei uns eintreffen, ist der Leser-Ecke auf der PC Games CD-ROM ein fester Platz sicher. Im Verzeichnis „LESER" der CD-ROM finden Sie diesmal die folgenden Programme:

Titel	Typ	Autor	Unterverzeichnis
Shipshot	Spiel	Frank Meyer, 31535 Neustadt	SHIPSHOT
Tron	Spiel	M. Bachmann und S. Dietz, 45145 Essen	TRON (vor Installation auf eine Diskette kopieren!!!)
X-A-ROW	Spiel	M. Bachmann und S. Dietz, 45145 Essen	X-A-ROW (vor Installation auf eine Diskette kopieren!!!)
Warcraft 2	Level	Björn Zenker, 91126 Schwabach	WAR2-1
Warcraft 2	Level	Nicolai Liebetanz, 22826 Ahrensburg	WAR2-2
Warcraft 2	Level	Thomas König, 75181 Pforzheim	WAR2-3

Damit die fleißigen Programmierer neben dem Ruhm auch eine greifbare Entschädigung für ihre Arbeit bekommen, schicken wir jedem Autor eines Spiels, Levels oder Cheats ein derzeit aktuelles Spiel zu. Wenn Sie sich selbst an der Rubrik „Leser-Einsendungen" beteiligen möchten, so benutzen Sie bitte den Einsendecoupon im Tips & Tricks-Teil der vorliegenden PC Games. Und denken Sie daran: auch Chris Roberts, Peter Molyneux und Sid Meier haben einmal klein angefangen...

PATCHES / BUGFIXES / UPDATES

Albion V 1.25
Wer sich nach dem Durchspielen der Demo-Version von Blue Bytes vielbeachtetem Fantasy-Rollenspiel Albion die komplette Fassung gegönnt hat, wird auf einige Bugs gestoßen sein. Dieser Patch schafft Abhilfe: Die Automap-Option funktioniert nun selbst dann einwandfrei, wenn man Spielstände der Demo-Version weiterverwenden möchte.

CivNet V 1.0.2
Besitzer der Multiplayer-Version von Sid Meiers Civilization können aufatmen: Das brandaktuelle Update rettet eine Reihe hartnäckiger Bugs aus, die sich in die ausgelieferte Version geschlichen haben; u. a. wurden die Ursachen für ominöse Systemabstürze entdeckt (und natürlich bereinigt) sowie Probleme mit Netzwerk-Treibern, Modem-Konfigurationen und Windows 95 ausgemerzt.

PBA Bowling V1.13
Dieses Update beseitigt Probleme in allen PBA-Versionen bis Versionsnummer V1.12. Lesen Sie die Datei „PBAUPDTS.TXT" für einen Beschreibung aller beseitigten Fehler.

SU-27 Flanker V 1.03
Die Version 1.03 der Win95-Flugsimulation von SSI/Mindscape ersetzt alle bisherigen Patches: Die vorliegende Fassung sorgt für mehr Stabilität und beinhaltet u. a. Änderungen an der Benutzeroberfläche, der Missions-Struktur, dem Level-Editor und dem vielgelobten Flugmodell.

Terminator Future Shock US-Version V1.20
Dieser Patch beseitigt einige Probleme aus der US-Version des Spiels: VR-Brillen werden jetzt richtig unterstützt; die Frame-Rate bei schnellen PCs stimmt endlich und gelegentliche Abstürze sollten auch nicht mehr vorkommen.

Torin's Passage
Wenn Sie bei Al Lowes jüngstem Adventure bislang Probleme beim Speichern bzw. Laden von Spielständen hatten, sollte dieser Patch für Abhilfe sorgen. Bitte beachten Sie, daß bereits vorhandene Spielstände noch Anwendung des Patches nicht mehr funktionieren! Allerdings ist es bei Torin's Passage möglich, in jedem beliebigen Kapitel einzusteigen.

COMMAND & CONTACT



Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen und an den

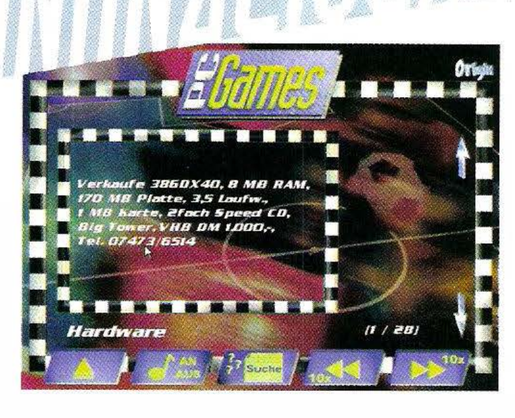
Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact" • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise
Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwohl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091".
Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



RANKING

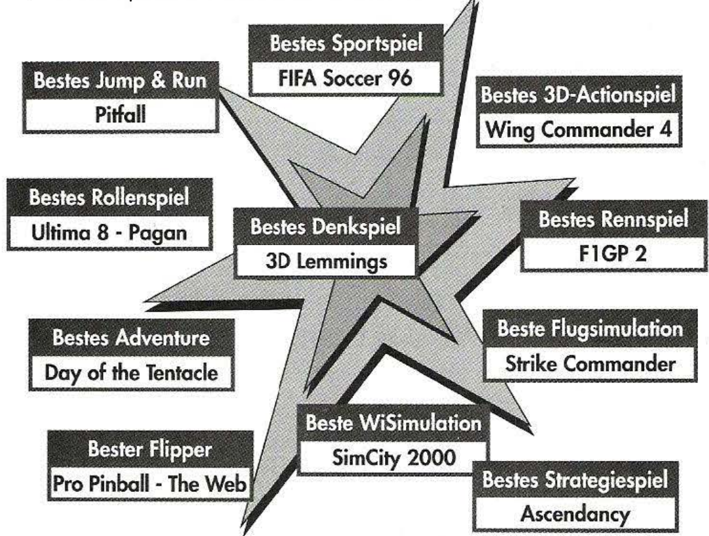
Die besten Spiele im Überblick

Bislang präsentierten wir Ihnen auf diesen Seiten Monat für Monat die besten Spiele einer bestimmten Kategorie. Ab dieser Ausgabe haben wir den Modus allerdings ein wenig geändert: die Einteilung in verschiedene Sparten entfällt, dafür finden Sie hier nun die besten 50 Spiele aller Zeiten. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, daß einige Spiele herabgewertet wurden. Das liegt einzig und allein am Zahn der Zeit, der natürlich auch an Computerspielen nicht spurlos vorübergeht.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Manager Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Bleifuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog
Magic Carpet	87%	3D-Action	Dez 94	Bullfrog
Psycho Pinball	87%	Flipper	Apr 95	Codemasters

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen



RANKING

Adventure — In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Die Einzelwertungen im Überblick.

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	WarCraft 2	Blizzard	3
2	2	Hugo 2	ITE	5
3	8	Command & Conquer	Virgin	5
4	10	Caesar II	Sierra	4
5	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	4
6	7	TFX Eurofighter 2000	Ocean	3
7	3	Rebel Assault 2	LucasArts	3
8	3	The Need for Speed	Electronic Arts	4
9	6	Bleifuß	Virgin	3
10	15	Police Quest SWAT	Sierra	2
11	-	Megapak 3	Koch Media	1
12	17	Tilt!	Virgin	2
13	12	Monopoly	Hasbro Interactive	3
14	14	Grand Prix Manager	MicroProse	2
15	-	Indy Car 2	Virgin	1
16	13	Megapak 3	Koch Media	4
17	-	3D Ultra Pinball	Sierra	2
18	19	Myst (Windows D)	Broderbund	4
19	18	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	3
20	-	Worms	Ocean	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	Wing Commander 4	Origin	1
2	-	C&C: Ausnahmezustand	Virgin	1
3	-	NBA Live 96	Electronic Arts	1
4	2	Command & Conquer	Virgin	5
5	1	WarCraft 2	Blizzard	4
6	-	Top Gun: Fire at Will	MicroProse	1
7	-	Fade to Black	Electronic Arts	1
8	8	The Need for Speed	Electronic Arts	5
9	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	5
10	13	Terminator: FS	Virgin	2

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	AOTD: Mission Disk	Sierra	1
2	1	Pole Position	Ascon	2
3	4	Worms	Ocean	4
4	8	Das Dschungelbuch	Virgin	5
5	2	Hugo	ITE	2
6	-	SimTower	Maxis	1
7	-	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	1
8	-	Psycho Pinball	Codemasters	1
9	-	Dungeon Master 2	Interplay	1
10	3	Dime City	Starbyte	2

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlog GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstra e 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harold Wagner)

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christion Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christion Müller, Christoph Halowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter:
Christion Späthe, Richord Vogler

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gang Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christion Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games:
Action Press

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Anzeigenverkauf
MEDIA TEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Mobil: (0171) 6213146
Fax: (0911) 6427860
Verkauf
Thorsten Szameitot -19
Wolfgang Menne -43
Disposition
Tonja Kaiser -32
Anzeigenleiter
Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstra e 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Verkauf
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
Disposition
Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1995 179.455 Exemplare

Inserentenverzeichnis 5/96

Der Auflage liegt ein Beihefter der Firma Pearl Agency bei .
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiel	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:
Afterlife	❑	❑
AH64D Longbow	❑	❑
BattleArena Toshinden	❑	❑
Blood & Magic	❑	❑
Das Hexagon Kartell	❑	❑
Deadlock	❑	❑
Der Produzent	❑	❑
Dragon Dice	❑	❑
Flying Corps	❑	❑
Flying Nightmare 2	❑	❑
Free Enterprise	❑	❑
Hardline	❑	❑
Hind	❑	❑
Lands of Lore 2	❑	❑
Maximum Road Race	❑	❑
Metallwerks	❑	❑
Missionforce: Cyberstorm	❑	❑
Orion Burger	❑	❑
Pete Sampras Extreme Tennis	❑	❑
Planet der Affen	❑	❑
Return Fire	❑	❑
Skullcracker	❑	❑
Space Simulator	❑	❑
Storm	❑	❑
The Elkmoon Murder	❑	❑
Time Commando	❑	❑
UEFA Champions League	❑	❑
Ultima 9	❑	❑
Ultima Online	❑	❑
Virtual Lego World	❑	❑
WarCraft 2 Expansion Set	❑	❑
Zork: Nemesis	❑	❑

3 **Welchen Rechner besitzen Sie?**
❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

4 **Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?**
❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

5 **Welches Genre interessiert Sie am meisten?**
❑ Beat 'em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action
❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel
❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run
❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssim. ❑ Interaktiver Film
❑ Sonstiges: ____________

Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 4/96 heißt ***Andreas Karkosz*** und bekommt das Spiel ***Magic Carpet 2***

Dieses Spiel wurde zur Verfügung gestellt von AKTIV CD-ROMs dem Fachgeschäft für Computerspiele in Nürnberg und Erlangen.

6 **Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?**
❑ Nein ❑ Ja: ____________

7 **Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES**
Schulnote: ____________

8 **Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?**
____

9 **Was gefällt Ihnen weniger?**
____

10 **Wie finden Sie die Titelseite?**
Schulnote: ____________

11 **Wie alt sind Sie?**
____________ **Jahre**

12 **Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?**
ca. ____________ **DM**

13 **Sind Sie?**
❑ **männlich** ❑ **weiblich**

Name, Vorname ____________

Straße ____________

Wohnort ____________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES • Kennwort: Chartbreaker • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Das Rätsel des Master Lu

Einbürgerung

Wer den Wunsch nach unserem Spiel des Monats der Ausgabe 12/95 bislang vergeblich beim Händler vorgetragen hat, hat ab sofort bessere Chancen: Sanctuary Woods hat Lee Sheldons Meisterwerk „The Riddle of Master Lu" komplett eingedeutscht.

In einer Zeit, in der Hersteller ein Wettrüsten um die Zahl der mitgelieferten CD-ROMs veranstalten, überrascht unser Testkandidat allein dadurch, daß man nur eine einzige Disk in der Schachtel entdeckt. Darauf befindet sich ein Adventure von der Güteklasse, mit der LucasArts noch vor wenigen Jahren Computerspiel-Geschichte geschrieben hat. Erzählt wird die Geschichte des „Kunstsammlers" Robert Ripley, der für seine berühmten „Believe it or not"-Museen die skurrilsten Artefakte aus aller Herren Länder zusammenträgt. Auf der Suche nach einem mysteriösen Talisman verschlägt es den Tausendsassa u. a. nach China, Südamerika und auf die Osterinseln. Dort löst man die vielen und erquickend geistreichen Puzzles noch nach der herkömmlichen Methode (sprich: Icons, Multiple-Choice-Gespräche, Inventory). Im Gegensatz zu den Indy Jones-Adventures wurden in diesem Fall trendige SVGA-Locations mit gerenderten Objekten eingebaut, vor denen digitalisierte Schauspieler auftreten - und die machen das offensichtlich nicht zum ersten Mal. Wichtige Szenen werden obendrein als Close-Up (meist in Form einer kurzen Videosequenz) herausgezoomt.

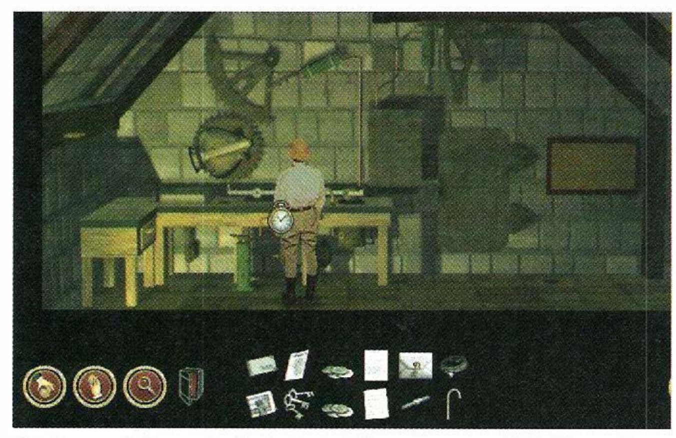
Ein gutes Vierteljahr nach dem US-Release kommen endlich die deutschen Adventure-Fans zum Zuge. Alle Bildschirmtexte hat man mit sehr viel Fingerspitzengefühl übersetzt, während die opulenten Dialoge von film- und fernseherfahrenen Profisprechern synchronisiert wurden. Believe it or not: Der Hauptdarsteller hat sogar einen ähnlichen Tonfall wie die deutsche Stimme von Harrison Ford...

Petra Maueröder ■

Statement



Er spricht wie Indy, er handelt wie Indy, und wenn er jetzt noch einen Dreitagebart hätte und den Hut wechseln würde, dann sähe er ihm zum Verwechseln ähnlich: Robert Ripley ist der Indiana Jones '96! Wer's gespielt hat, wird mir beipflichten, wenn ich ohne Übertreibung sage: Solch ein gutes Adventure hat es seit Fate of Atlantis nicht mehr gegeben. Gehört in jeden gutsortierten Haushalt!



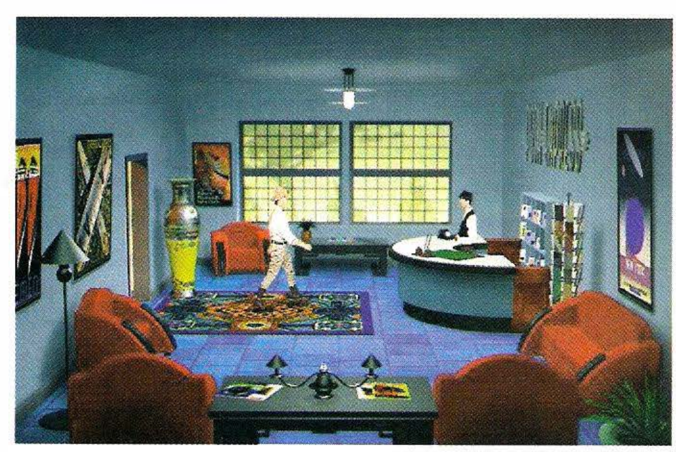
Alle Gegenstände werden in der Statusleiste am unteren Bildschirmrand permanent angezeigt; drei Icons reichen für die Steuerung völlig aus.



Die Osterinseln sind immer eine Reise wert - erst recht bei einer solch attraktiven Begleiterin.



Unterwegs in geheimer Mission: Auf seiner Tournee kommt Robert Ripley ganz schön herum.



Alle Kurztrips rund um den Globus werden vom Reisebüro aus gebucht; hier erhält man auf Anfrage beim Angestellten auch praktische Tips.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 607 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

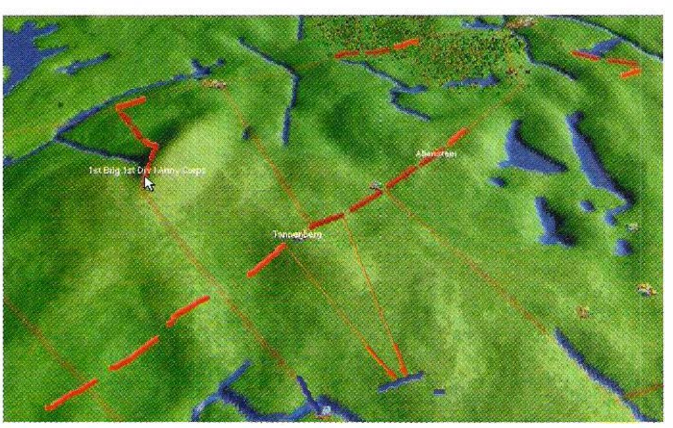
Adventure

Grafik	85%
Sound	88%
Handling	83%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

The War College

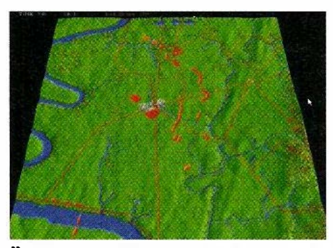
Frühlings-Manöver

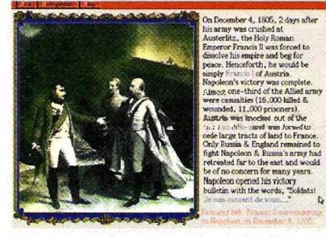
Wer gehafft hatte, daß sich mit dem Ende der 4,77 MHz/CGA-Ära auch gruftige Spielprinzipien wie die des legendären Universal Military Simulator 2 erledigt hätten, sieht sich getäuscht. Strategie-Guru Ezra Sidran kann's einfach nicht lassen und feiert nun mit The War College sein Comeback.



Dies ist die genaueste der drei Zoomstufen. Die roten Pfeile symbolisieren die „Waypoints" Ihrer Armee auf dem Weg zur Front.

Im Grunde genommen ist The War College ein Echtzeit-Strategiespiel, da das Programm ohne Spielzüge auf Rundenbasis oder Hexagon-Felder auskommt. Die vier weltgeschichtlich relevanten Schlachten (Pharsalus, Antietam, Austerlitz, Tannenberg) werden auf einer schmucklosen, zoombaren 3D-Landschaft durchsimuliert. Via Dialogbox erteilt man seinen Streitkräften Befehle, ändert die Anordnung der Bataillone, definiert Waypoints oder gibt den Befehl zum Angriff. Und jetzt wird's erst richtig spannend: Der Menüpunkt „Start Movement" setzt die ausgewählten Einheiten in „Bewegung"; im Abstand einiger Sekunden rücken die schmalen Blöcke um ein paar Pixel nach vorne. Grafisch erinnert dieses unerhört fesselnde Schauspiel an eine Kolonne farbiger Regenwürmer auf einem Komposthaufen. Treffen zwei Units aufeinander, erscheint eine Einheits-Rauchwolke, und die Statuszeile meldet die Gefallenen und Verwundeten. Dadurch kann z. B. die Moral der Truppe den Bach runtergehen, was die Siegchancen doch erheblich mindert. Für Was-wäre-wenn-Untersuchungen darf man die zugrundeliegenden Werte im Options-Menü editieren.


Ärgerlich: Nur fest vordefinierte Gebiete können herausgezoomt werden.


Hintergründiges zum Durchklicken - so spannend kann Multimedia sein.

Gut zu wissen

The War College ist das Sechsgänge-Menü unter den Strategiespielen - eine historisch fundierte Simulation für Strategie-Gourmets, die mit dem derzeit grassierenden Echtzeit-Fastfood wenig bis gar nichts anfangen können. Zusätzlich muß man schon ein extrem zerrüttetes Verhältnis zu Sid Meier-Strategiespielen oder den Panzer General- bzw. Battle Isle-Serien haben, um sich für ein derart träges Strategiespiel erwärmen zu können. Wenn Sie tatsächlich jemanden aufstöbern, der Ihre Begeisterung für The War College teilt, läßt sich eine Modem- bzw. Netzwerk-Partie arrangieren. Sie fragen sich zu Recht: War das schon alles? Nicht ganz - quasi als Zugabe gibt's dazu einen sehr ausführlichen und kompetenten, aber leider recht einfallslos aufgemachten Infotainment-Teil. Hier werden seitenweise Hintergrund-Infos satt geboten, ergänzt durch Illustrationen, Fotos und Gemälde. Nach dem Vorbild des Windows Help-Formats bekommt man dank der eingebauten Links ungeläufige Begriffe und Persönlichkeiten explizit erläutert.

Petra Maueröder

Statement

Zielgruppiger geht's wirklich nicht mehr: Wenn Sie Ihrer Festplatte gern beim Defragmentieren zuschauen, werden Sie auch The War College etwas abgewinnen können. Bei allem Respekt vor den aufwendigen Recherchen und der komplexen Berechnung: Es dauert einfach viel zu lange, bis überhaupt was auf dem Bildschirm passiert, und wenn, dann ist dies optisch alles andere als spektakulär.


SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 292 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem-/Netzwerk-Option für je zwei Spieler

RANKING

Strategiespiel	
Grafik	30%
Sound	65%
Handling	60%
Spielspaß	53%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ausreichend



Fantasy General

General-Streich

Wenn jemand Strategiespiele mag, heißt das noch lange nicht, daß er sich auch für Bomben, Raketen und Panzertruppen begeistern kann. Warum also nicht dem Beispiel von Blizzard folgen und ein Strategiespiel mit Fantasy-Inhalt entwerfen? In Fantasy General setzt SSI seiner bewährten Panzer General-Engine ein neues Gesicht auf.

Warum sollte man gegen Russen, Deutsche oder Franzosen Krieg führen, wenn eine Schlacht gegen Drachen, Ritter und Gnome viel unterhaltsamer sein kann? Das dachten sich vermutlich auch die SSI-Programmierer, als sie sich an den Entwurf von Fantasy General machten. Wie der Name schon andeutet, kommt das Hexagon-Spielsystem aus Panzer General zum Einsatz - nur gibt es diesmal keine Panzer und Artillerie-Geschütze, sondern Gnome, Elfen-Bogenschützen und Magier. Insgesamt stehen über 120 verschiedene Einheiten zur Verfügung, deren Kampfstärke und Magiebegabung in einem einfachen Punktesystem festgehalten wird. Je nach Charakter (Krieger, Magier usw.), den der Spieler zu Beginn einer Kampagne auswählt, kann er als Heerführer jetzt auch eigenhändig in das Kampfgeschehen eingreifen - mit einem Heilungszauber kuriert er alle seine Einheiten von Verletzungen oder schickt einfach einen Wirbelsturm, der den gegnerischen Truppen die Motivation und einige Lebenspunkte raubt. Gespielt wird nach dem bekannten Rundensystem. Der Spieler plaziert seine Einheiten auf dem in kleine Sechsecke aufgeteilten Spielfeld, greift Gegnereinheiten an oder läßt magiebegabte Fabelwesen ihre Zaubersprüche aufrufen. Wenn alle Aktionen abgeschlossen sind, ist der computergesteuerte Gegner (der „Shadowlord") an der Reihe.

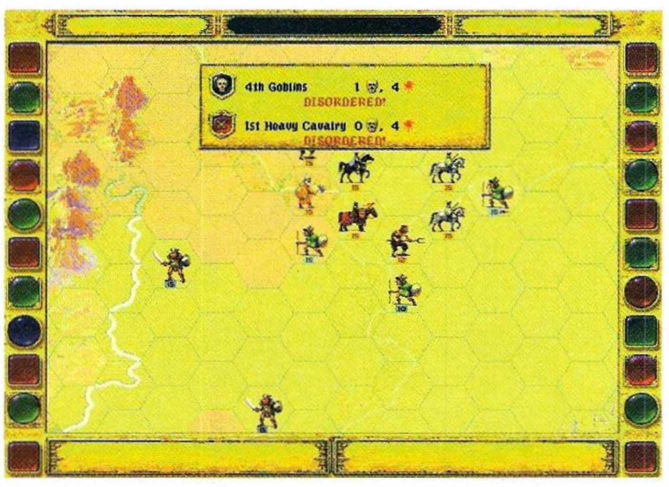


Wirtschaftliches: Auch bei Fantasy General kostet jede Einheit Geld.





Zu Spielbeginn muß man sich für einen von vier Charakteren entscheiden.



Goblins und Elfen statt Panzer und Flaks - das Panzer General-Spielprinzip einmal mit ganz anderem Hintergrund. Eine tolle Idee für Fantasy-Freaks.

Briefschach?

Wer es etwas geselliger mag, hofft leider vergeblich auf eine verbesserte Multiplayer-Option. Genau wie bei Panzer General 2 ist eine Play-By-Mail-Option die einzige Möglichkeit, mit einem menschlichen Gegner zu spielen. Doch wer tauscht schon gerne Spielstände per E-Mail aus? In puncto Spielgeschwindigkeit hat sich erfreuliches getan: da man bei SSI selbst eingesehen hat, daß die lähmende Windows-Umgebung aus Panzer General 2 den Spielspaß nur bremst, wurde jetzt wieder auf die bewährte DOS-Engine zurückgegriffen. Ansonsten ist Fantasy General oberflächlich nicht von PG 2 zu unterscheiden: alle Icons sind an der selben Stelle zu finden, und auch die Terraingrafik sieht gleich aus. Wem die vorgegebenen Kampagnen zu langweilig sind, der kann sich in der „Arena" übrigens auch eigene Schlacht-Szenarien einfallen lassen.

Thomas Borovskis ■

Statement

Wer historische Kriegs-Szenarien nicht mag, zu einem gut gemachten Strategiespiel aber nicht generell nein sagt, der liegt bei Fantasy General genau richtig. Detailreiche SVGA-Grafik, der phantastische (!) CD-Soundtrack und das Magiesystem schaffen eine Atmosphäre, die Strategie-Fans einfach fesseln muß. Zur 90er-Wertung fehlt lediglich noch eine brauchbare Multiplayer-Funktion.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

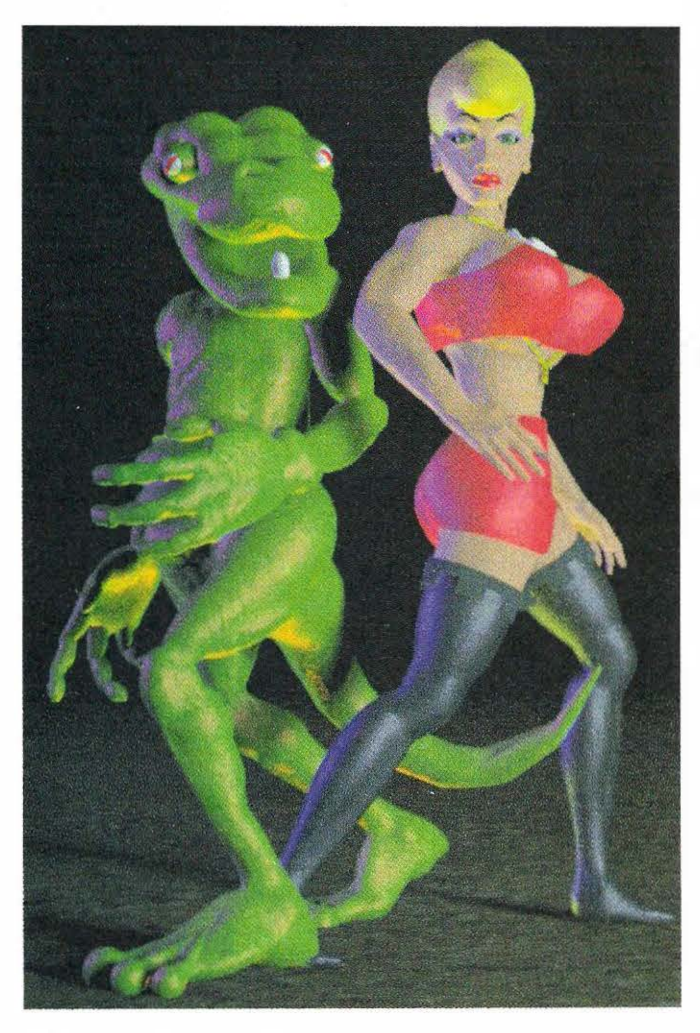
RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via E-Mail-Option

RANKING

Strategie

Grafik	65%
Sound	93%
Handling	75%
Spielspaß	86%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI/Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



So, Sie sind also als Simon the Sorcerer im Fastfood-Restaurant des Sumpflings eingekehrt, haben sich in Gabriel Knight 2 einen Wolf geklickt und als Hoagie den Kirschbaum in George Washingtons Garten umgeholzt. Bereit für neue Herausforderungen? Im Kingdom O'Magic erwartet Fantasy-Fans ein bizarres Abenteuer mit einer ungewöhnlichen Story, ungewöhnlicher Grafik und gewöhnlicher Benutzeroberfläche.

Shah-Ron hat neben blonden Haaren auch noch eine Harald-Schmidt-Show-taugliche Oberweite und trägt ein feuerrotes Bustier sowie farblich abgestimmte Hot-Pants. Bereits ohne ihr loses Mundwerk kann sie sich also der gesteigerten Aufmerksamkeit ihrer Umgebung sicher sein. Thidney ist einfach nur eine grünglitschige Mischung aus Reptil und Mensch. Das ist aber nichts Besonderes - zumindest im Kingdom O'Magic. Hier trifft man auf Kinder, die in riesigen Vogelkäfigen gehalten werden, kampflüsterne Zwerge („Krieg! Krieg!"), eine komplette Goblin-Footballmannschaft, indisponierte Ringgeister, ein halbes Dutzend Elfen, vereinsamte Zauberer, Riesenspinnen, die mächtig stolz auf eine eingefangene Kuh sind, und Mutanten in allen Formen und Farben - kurz: alles was der Fantasy-Markt an absonderlichen Geschöpfen hergibt, lebt hier mehr oder minder friedlich beisammen.

I did it my way

Für jede der beiden Hauptfiguren gibt es drei Missionen mit Unterschieden in Schwierigkeitsgrad, Puzzle-Dichte und Spieldauer. Mal lautet die Aufgabe „rescue the dragon, steal the princess and kill the treasure", ein andermal sollen elf wackere Mitstreiter zur Verteidigung des Königreichs rekrutiert werden. Egal wofür Sie sich entscheiden - die Geschichte verläuft jedesmal komplett anders. Das behauptet zumindest der Hersteller. Wir haben die Probe auf's Exempel gemacht und ein und dieselbe Mission eines Charakters vier-, fünfmal angespielt. Und tatsächlich: Plötzlich lassen sich Türen öffnen, die zuvor an gleicher Stelle noch verschlossen waren. Oder die Gespräche führen zu völlig

Kingdom O' Magic

Schlag-fertig









Genial: Einer der vielen möglichen Abspänne veräppelt WarCraft 2 (Intro-Szene) und Command & Conquer (achten Sie auf die manipulierte GDI-Flagge im Hintergrund).

Schlag-Anfall: Shah-Ron prügelt sich mal wieder mit einem der rauflustigen Bewohner des Königreichs. Im oberen Bildschirmbereich zeigen zwei Energieleisten die derzeitige Verfassung der beiden Kontrahenten.

ungewohnten Ergebnissen. Man trifft auf andere Charaktere, kann neue Utensilien mitnehmen und, und, und. Obendrein ändert sich regelmäßig die Tageszeit, was bei einigen Puzzles (man kommt z. B. nur nachts in den lokalen Tanztempel) eine große Rolle spielt - das hat es seit seligen King's Quest IV-Zeiten im Adventure-Bereich nicht mehr gegeben.





Die beiden Goblins nehmen den Mund etwas zu voll - Zeit für eine saftige Abreibung!

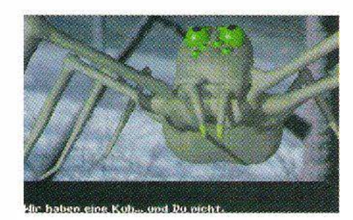
Hau den Lukas

Denkbar einfach: die Steuerung. Der Mauscursor meldet durch einen intensiven Funkenschlag, sobald interessante Gegenstände oder Figuren zu sehen sind. Klickt man ein Objekt an, erscheint eine Scheibe mit bis zu sechs verschiedenen Icons. Das Inventory ist in einer breiten Statusleiste am unteren Bildschirmrand versteckt. Ungewohnt für ein Adventure ist die Tatsache, daß man unterwegs Schriftrollen mit Zauber-

Statement



Kingdom O'Magic ist eindeutig eines dieser Entweder-man-haßt-es-oder-man-liebt-es-Spiele. Die zwei CD-ROMs stecken voller Anspielungen, teils wirklich origineller Puzzles und abgefahrener Zwischensequenzen. So weit, so gut. Doch irgendjemand bei SCI hatte den fatalen Ehrgeiz, durch Zaubersprüche und Zweikämpfe soviel Rollenspiel wie möglich einzubauen. Die Folge: Im magischen Königreich stirbt sich's besonders schnell. Shah-Ron tappt nichtsahnend in eine Höhle - und endet als Steinfigur. Thidney labert einen Ringgeist an - und überlebt das darauffolgende Handgemenge nicht. Mit solchen Mätzchen hebt man weder Stimmung noch Motivation. Egal ob man Grafik, Musik oder Dialoge hernimmt: Das SCI-Adventure ist so ganz anders als das, was man von LucasArts oder Sierra kennt, schrammt damit haarscharf am Massengeschmack vorbei und ist somit nicht uneingeschränkt empfehlenswert. Wenn Sie aber auf Fantasy und britischen Humor in seiner schrägsten Form stehen, dann lohnt sich ein Abstecher ins Kingdom O'Magic auf jeden Fall.

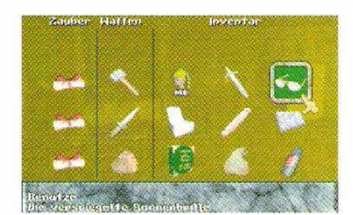


Pfui Spinne: Dieses kleine vorwitzige Geschöpf bildet sich mächtig was auf die eingefangene Kuh ein.

sprüchen findet, die abhängig von der ureigenen Magie-Kraft eingesetzt werden können. Außerdem verfügt man über einen Vorrat an Goldmünzen, der für 70er-Jahre-Klamotten, Perücken oder Bootsfahrten ausgegeben wird.
Neben gepflegtem Small-Talk ist es für Shah-Ron und Thidney auch möglich, widerspenstige Kreaturen einfach mit einer Waffe nach Wahl zu verkloppen, sofern dies die Kraftleiste (wird durch zahlungspflichtige Nickerchen in Wirtshaus-Betten wieder aufgefrischt) noch zuläßt. Durch un-

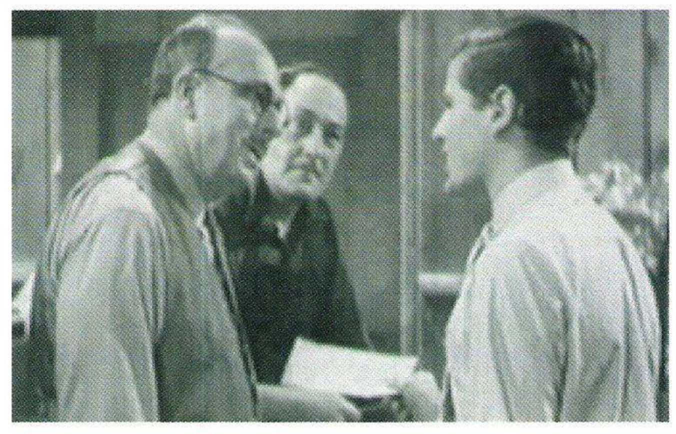


Mit dem Mauscursor (die gestikulierende Hand) manövriert man Shah-Ron bzw. Thidney durch die Locations.



Im Inventory werden neben den Adventure-üblichen Utensilien auch Waffen und Zaubersprüche aufbewahrt.

geschickte Fragen und Antworten bei Multiple Choice-Gesprächen oder auch durch puren Zufall wird man direkt angegriffen und nicht selten exekutiert; der Wieder-Einstieg ins Geschehen ist NUR durch einen hoffentlich vorhandenen Spielstand möglich.



Neben gerenderten Zwischensequenzen gibt es Ausschnitte aus ulkigen 50er Jahre-Fernsehserien und B-Movies zu sehen.

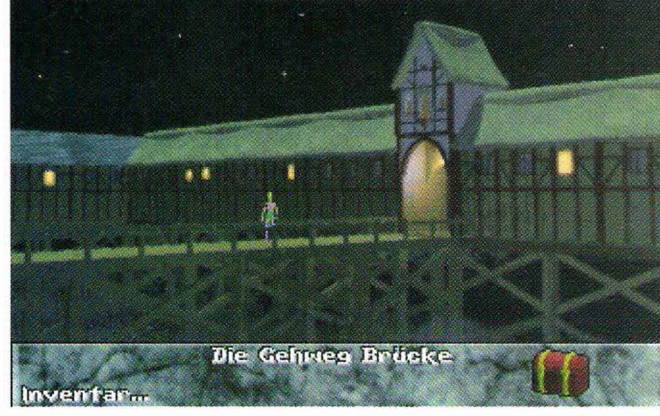


Der städtische Figaro versteht sich als Künstler und legt nicht an jede Frisur Hand an.

Schall und Rauch

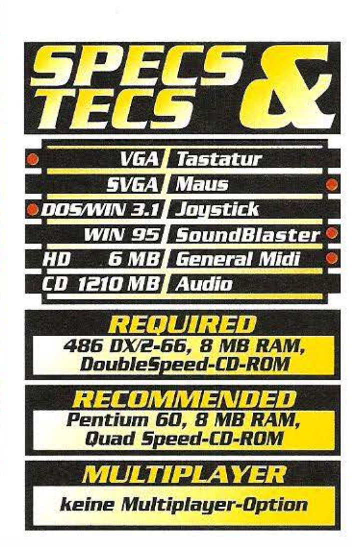
Einen durchaus gediegenen Eindruck hinterläßt die gerenderte VGA-Grafik des Spiels. Besonders spektakulär sehen die oft etwas zu pixeligen Locations und Animationen allerdings nicht aus - unter anderem deshalb, weil man sich mittlerweile ziemlich satt am Durchschnitts-3D-Look mit den typischen Effekten (Wellen, Feuerflackern, Qualm etc.) gesehen hat. Außerdem haben einige Konkurrenten inzwischen auf eine höhere Auflösung (siehe Chronicles of the Sword) umgestellt. Was erfreulich Unkonventionelles wird endlich mal wieder im Bereich Sound abgeliefert - immer unberechenbar und schön abwechslungsreich. Das englische Original enthält obendrein originelle Sprachausgabe von professionellen Synchronsprechern; für die komplett deutsche Version, die ab Ende April erhältlich sein wird, will Funsoft (die Kaarster sind u. a. auch für die Lokalisierung der LucasArts-Games zuständig), eine Reihe prominenter Namen engagieren. Bis Redaktionsschluß stand allerdings nur die deutsche Stimme von Dennis Hopper als Erzähler fest; die weitere Besetzung werden wir in der News-Rubrik der nächsten Ausgabe nachreichen.

Petra Maueröder ■





Night & Day: Alle Locations gibt es in je einer Tag- und Nacht-Fassung. Manche Gestalten kann man nur in der Dunkelheit antreffen.



SPECS & TECS

● VGA	Tastatur
SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 6 MB	General Midi ●
CD 1210 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Chronicles of the Sword

Knight-Club



Wußten Sie schon, daß der berühmte Zauberer Merlin (bekannt aus Funk, Fernsehen und der Artus-Sage) entgegen landläufiger Meinungen KEINEN Bart trägt, König Arthur hingegen schon? Und das ist bei weitem nicht die einzige faustdicke Überraschung für Liebhaber mittelalterlicher Stoffe, die Sie bei Chronicles of the Sword erwartet. Das feudal ausgestattete Adventure aus dem Hause Psygnosis spielt um das Jahr 500 n. Chr. und erzählt die Geschichte des gar tapferen Knaben Gawain, der noch während der Zeremonie seiner Ritter-Schlagung mit einem mysteriösen Mordfall konfrontiert wird.

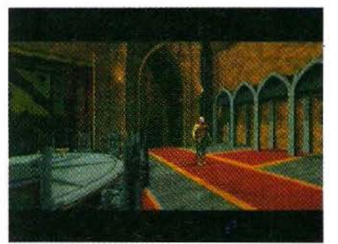
Erwischt hat's diesmal einen Geistlichen, der inmitten einer riesigen Blutlache auf dem Fußboden der Hofkapelle gefunden wird. Alles deutet darauf hin, daß die Zauberin Morgana, die teuflische Halbschwester des Königs, diesen Mord zu verantworten hat. Morgana wird nach einer kurzen Gerichtsverhandlung verbannt, kann aber noch rechtzeitig flüchten und will das gesamte Königreich auslöschen. In einer eiligst einberufenen Krisensitzung zwischen Arthur und Chef-Magier Merlin wird beschlossen, daß Gawain, unser frischgebackener Ritter, die Hexe finden und eliminieren soll - und das möglichst fix. Gawain, der kraft seiner beeindruckenden Muskelmasse aussieht wie der junge Schwarzenegger zu glorreichen Conan-Zeiten, macht sich auf die Socken und wird im Lauf eines mörderischen Wettlaufs mit der Zeit schon bald vom Jäger zum Gejagten.



Die recht hübsche Introsequenz: Gawain wird von König Arthur im Rahmen eines feierlichen Rituals zum Ritter geschlagen.

Der erste Ritter

Chronicles of the Sword erscheint zwar bei Sony Interactive, ist aber eigentlich eine Produktion von Synthetic Dimensions; das immer noch weithin unbekannte Label aus Birmingham konzipierte bislang Spiele wie Gauntlet, Assault Rigs oder Der Druidenzirkel (Attic/Sir-Tech). Kein Wunder also, daß der Grafikstil frappierend an den letztgenannten Titel erinnert. Während der Odyssee des Helden werden Sie unglaublich detailreiche, perfekt gerenderte HiRes-Locations zu sehen be-





Viele Locations, wie der Rittersaal (hier trifft die Tafelrunde zusammen), können aus mehreren Blickwinkeln eingesehen werden.

kommen. Davon gibt es über 100 Stück, die sich auf zwei CD-ROMs verteilen. Zum Diskjockey werden Sie dadurch aber nicht, denn die zweite Scheibe kommt erst dann zum Einsatz, wenn alle Rätsel in und um Camelot geklärt wurden. Im Gegensatz zu den Hintergründen könnten die Animationen noch etwas Feinschliff vertragen; einige der herumhampelnden Akteure sollten sich direkt bei der Augsburger Puppenkiste bewerben. Zumindest den sonderbaren Moonwalker-Effekt (die Figur schwebt augenscheinlich auf der Stelle) und die unschöne Verpixelung beim Zoomen des Hauptdarstellers hätte man ausmerzen sollen.

Unterwegs in Camelot



Der Speisesaal

Die Kapelle

Der Thronsaal

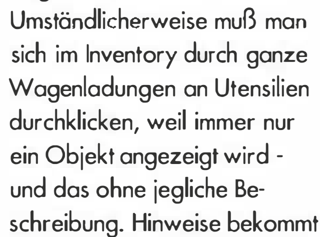
Der Innenhof

Der Zugang zum Schloß

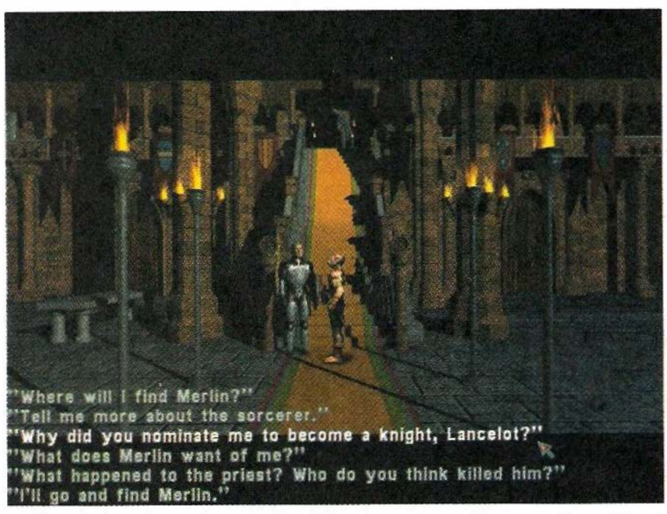
Der Soundtrack mit seinen mittelalterlichen Instrumentalstücken harmoniert sehr gut mit der Thematik, doch der charakteristische Hauptteil wiederholt sich zu oft und variiert während des gesamten Spiels nur geringfügig. Eine halbe Stunde Chronicles - und Sie bekommen die Melodie den ganzen Tag nicht mehr aus den Gehörgängen.

En detail

Nach eigenen Aussagen werden die LucasArts-Adventures von den SD-Designern als Meßlatte angesehen - an diesem Ziel sind die Herrschaften knapp, aber konsequent vorbeigeschossen. Flexibilität gehört z. B. sicherlich nicht zu den Tugenden von Chronicles of the Sword - Puzzles löst man nach Schema F, basta. Andere Lösungs-Ansätze als der einzig „richtige" werden rigoros abgeschmettert. Auch die Benutzerfreundlichkeit ist alles andere als optimal. Wenn der Maus-Cursor beim Abgrasen des Screens rot anläuft, dann heißt das für den Spieler: Attenzione, hier lauert ein analysierwürdiger Gegenstand! Problematisch wird's, wenn ein durchtriebener Programmierer diese „Hot Spots" verflixt gut versteckt. Die meisten Locations müssen deshalb wirklich Bildschirmzeile für Bildschirmzeile gefilzt werden. Wegen der geradlinigen Story tauchen viele Gegenstände außerdem erst nach und nach unter Tischen oder Brücken auf, weshalb die Sucherei nach jedem gelösten Rätsel wieder von vorne losgeht.



Umständlicherweise muß man sich im Inventory durch ganze Wagenladungen an Utensilien durchklicken, weil immer nur ein Objekt angezeigt wird - und das ohne jegliche Beschreibung. Hinweise bekommt



Noch mal über alles reden: Es gibt viel zu bequatschen im Lande Camelot.

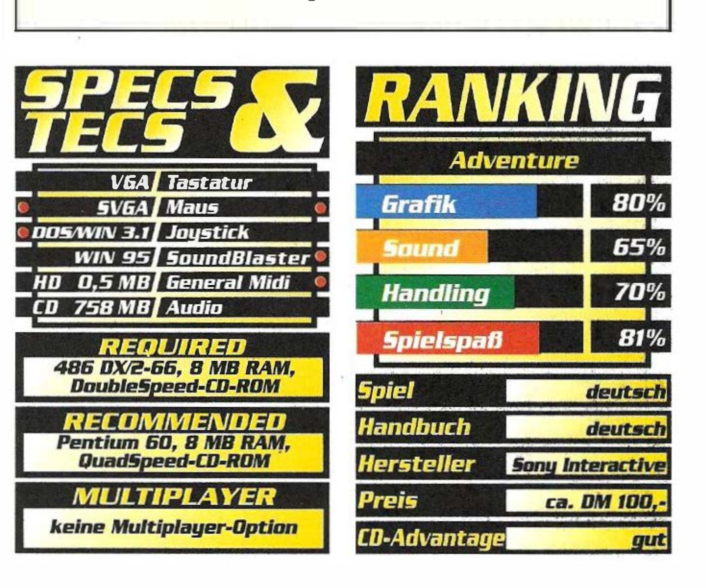
man allerdings zuhauf von den anderen Bewohnern Camelots, die man zu drängenden Problemen im Multiple Choice-Interview befragen kann. Sprachausgabe - demnächst auch komplett deutsch - ist dabei selbstverständlich.

Petra Maueröder

Statement



Chronicles of the Sword spielt sich wie ein „King's Quest für Erwachsene"; ein mittelalterliches Schloß muß nicht unbedingt wie die Villa Kunterbunt aussehen. Viel Atmosphäre, eine ordentliche Story, appetitliche SVGA-Grafiken - da kann man wirklich nicht meckern. Weniger toll sind die Puzzles, denn die entbehren zwar nicht einer gewissen Logik und werden auch rasch komplexer, aber Rätsel von „Um-die-Ecke-denken"-Kaliber haben wir nicht entdeckt. Sonderlich tolerant ist die Game-Engine ohnehin nicht: Wenn Gawain Wasser besorgen soll, darf er seltsamerweise nur seinen Ritterhelm dazu verwenden, nicht aber den Eimer, den Krug oder einen Kelch, die ebenfalls im Inventory vorhanden wären. Schwamm drüber: Wenn Sie die angesprochenen Schnitzer verzeihen können, bekommen Sie mit Chronicles of the Sword ein wirklich spannendes Adventure „vom alten Schlag", das verglichen mit anderen Neuerscheinungen der letzten Zeit noch am ehesten der Tradition unserer Referenz-Titel entspricht. Eine Spielzeit von 40 bis 50 Stunden sollten Sie selbst als erfahrener Haudegen einkalkulieren.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 0,5 MB	General Midi ●
CD 758 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sony Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

„Schuld" an allem ist eigentlich Rebel Assault - seitdem vergeht kein Monat, ohne daß nicht eines dieser possierlichen Actionspiele mit vorberechneten Rendergrafiken unser Testlabor heimsucht. Jetzt wird der letztjährige 3D-Hammer Cyberia fortgesetzt.

Cyberia 2: The Resurrection

Aufgetaut



Die Feinde sind wegen des orangefarbenen Rahmens der Zielerfassung selbst aus großer Entfernung zu sehen.



In den Tunnels wurden hinterhältige Bodenminen gelegt.



Zwischendurch gibt's leckere Cutscenes zur Belohnung.

Zak Kingston ist wieder frei - und damit fangen die Probleme erst so richtig an. Ein Trupp Rebellen holt ihn nach drei Jahren Schönheitsschlaf aus dem Tiefkühlfach und will seine vielfältigen Talente dazu einsetzen, die hinreichend bekannte Free World Alliance (richtig, die „Bösen" aus Cyberia 1) zu zerschlagen. Bei Folge 2 geht es erneut darum, unvermittelt erscheinende Rivalen, die Ihnen am Boden oder in der Luft entgegenkommen, mittels Laserkanone und Fadenkreuz möglichst schnell zu liquidieren. Stures Auswendiglernen à la Wann-taucht-wo-welcher-Gegner-auf? funktioniert seit neuestem nicht immer, weil sich die Kontrahenten in unterschiedlicher Reihenfolge blicken lassen.

Überlegen?

Die deutsche Sprachausgabe ist zwar gut gemacht, gehört aber sicher nicht zu den Höhepunkten der Dramaturgie. Ein gediegeneres Niveau als „Halt die Schnauze und schieß endlich!" werden Sie von Zaks temporärer Begleiterin selten zu hören bekommen. Gespeichert wird vollautomatisch, sobald Sie eine Sequenz heil überstanden haben, so daß Sie jederzeit wieder einsteigen können. Drei Schwierigkeitsstufen ermöglichen sowohl zügiges Durchspielen als auch erbarmungslose Höllentrips für routinierte Scharfschützen. Hilfreich ist dabei die präzise Steuerung: Cyberia 2 spielt man am besten mit der Maus, weil man so das Fadenkreuz blitzschnell über den Bildschirm bugsieren kann. Nach Abzug von Wertungspunkten in den Disziplinen Musik (wo bleibt Thomas Dolby?), Grafik (die hochauflösende 3D-Grafik von Rebel Assault 2 gilt als neue Meßlatte) und Spielspaß (inzwischen gibt's stärkere Titel) stufen wir Cyberia 2 als überdurchschnittlichen, aber längst nicht mehr revolutionären Vertreter des Genres ein.

Petra Maueröder ■

Statement



Solange Cyberia 2 läuft, können Sie Ihr Hirn ruhig ausknipsen: Einfach den Zeigefinger auf der Maustaste festkleben und immer schön draufhalten. Teil 2 ist zwar nicht mehr so „unique" wie sein phantastischer Vorgänger, aber nach wie vor höchst unterhaltsam und vor allem graphisch mehr als eindrucksvoll. Ein Pflichtkauf, wenn Sie Spiele wie Creature Shock, Wetlands oder The Hive schätzen!



Oft sind Sie zu Fuß in langen Korridoren unterwegs, müssen gar ab und zu die Richtung vorgeben und dabei immer auf Wachposten achten.



SPECS & TECS

● VGA	Tastatur
SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 0,1 MB	General Midi
CD 1196 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Arcade Action

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	76%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Defcon 5

3D-Adventure

Neue Spielideen sucht man im 3D-Action-Bereich vergebens. Zwar haben sich viele Hersteller an dem ewigen Vorbild System Shock orientiert, doch konnte keiner an das Original heranreichen. Defcon 5 ist ein weiterer Versuch eines 3D-Action-Adventures.

Im frühen 23. Jahrhundert beschließt die Tyron Company, sämtliche bemannten Verteidigungsanlagen auf dem Planeten MRP-6F auf Software umzustellen. Da bis zu diesem Datum noch niemand einen Außerirdischen gesehen hat, der darüber hinaus auch noch feindlich gesinnt ist, waren die Kosten für die manuellen Verteidigungsanlagen nicht mehr zu rechtfertigen. Nun ist der Spieler gefragt: er muß die Verteidigungsanlagen installieren und sich manuell gegen die - nanu? - plötzlich erscheinenden Außerirdischen verteidigen.

Statement

Eigentlich ist Defcon 5 recht kurzweilig. Da aber weder Augen noch Ohren Ansprechendes geboten wird und auch die sonstige Ausstattung schnell frustriert, verspürt man bald wenig Lust, das Geheimnis um MRP-6F zu lösen. Die unübersichtlichen Gebäude, fehlende Leveleinteilung und langweilige Rätsel tun ein übriges, um den Spielspaß zu verderben.

Seek and Destroy

Die Station auf dem Planeten, auf der sich alles abspielt, ist ein riesiger Komplex mit U-Bahnen, mehreren vielgeschossigen Gebäuden und einigen Raumhäfen. Zu Beginn hat man sich im Kontrollraum bei einem Computerterminal zu melden, an dem man detaillierte Einweisungen und einige Zugangscodes erhält. Für die Softwareinstallation benötigte Informationen finden sich ebenfalls dort, wie auch an den zahlreichen Terminals, die über die gesamte Station verteilt sind. Auf der Suche nach weiteren Codes, Informationen und dem Ausgang trifft man immer wieder auf Außerirdische, die bei Vernichtung einen guten Teil des Sauerstoffgehalts der Luft mit sich nehmen: am Terminal muß ständig nachjustiert werden. Nur die Droiden, die havarierte Raumschiffe bergen oder selbständig Gegner vernichten können, stehen dem Spieler zur Seite. Logikrätsel finden sich leider nicht, der Spieler ist, um das Spiel zu gewinnen, schlicht zum mehrmaligen Durchlaufen der Gänge verdammt.

Harald Wagner ■



Aufgrund des hohen Energieausstoßes verursacht das Vernichten der Aliens ein rapides Sinken des Sauerstoffgehalts in der Luft. Zur automatischen Selbstzerstörung fehlt dann nicht mehr viel.



Nur an den Computerterminals VOS läßt sich die Karte der Basis betrachten.



Finales Ziel von Defcon 5 ist das Füttern des Hauptcomputers VOS mit den richtigen Daten.

Sechs Geschütztürme, auch vom VOS aus zu steuern, dienen der Verteidigung der Basis. Später soll Software deren Steuerung übernehmen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 280 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

3D-Action

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	60%
Spielspaß	48%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	[illegible]
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Lemmings Paintball, Lemmings for Windows 95

Im Doppelpack

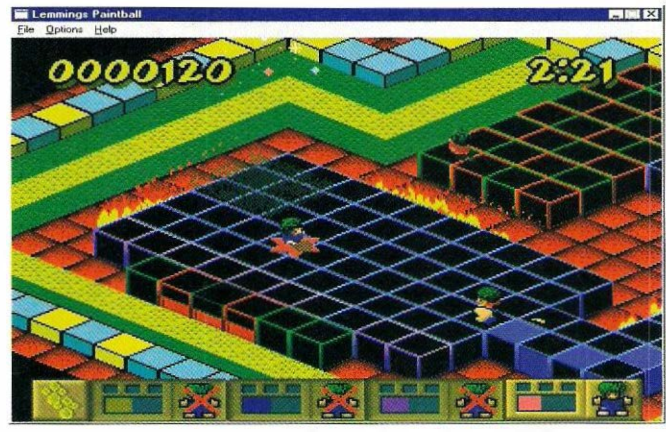
Windows 95 macht`s möglich: für fast alle Spielehersteller ergibt sich jetzt die einmalige Gelegenheit, schon etwas angestaubte Titel noch einmal kräftig aufzupolieren und im neuen Look an den Mann zu bringen.

Was im ersten Augenblick wie pure Geldschneiderei klingt, entpuppt sich aber oft als attraktives Angebot. Psygnosis geht mit gutem Beispiel voran: Lemmings for Windows 95 enthält neben dem Zusatzpack „Oh No! More Lemmings" (was die Anzahl der Levels auf über 200 schraubt!) auch das völlig neue Geschicklichkeits-, Baller- und Knobelspiel Lemmings Paintball! Aus einer isometrischen Ansicht müssen anfangs kinderleichte, später aber schon anspruchsvollere Puzzles gelöst werden. Für Action sorgt dabei nicht nur ein strenges Zeitlimit, sondern auch eine Horde bitterböser Lemminge, die sich - ebenfalls mit Farbpistolen ausgestattet - Ihnen in den Weg stellen. Ein Treffer genügt, und schon sind Sie aus dem Rennen. Vor allem in höheren Leveln gewinnt das Spiel dadurch deutlich an Geschwindigkeit, müssen doch bis zu vier Lemminge gleichzeitig dirigiert werden, um beispielsweise die teils recht kniffligen Rätsel zu meistern. Die Möglichkeit, sich auch zu zweit - wahlweise via Nullmodem oder Netzwerk - durch die 100 Levels schlagen zu können, runden das positive Gesamtbild ab. In puncto Grafik und Sound darf man weder von Lemmings for Windows 95 noch von Lemmings Paintball revolutionäre Wunderdinge erwarten. Lediglich eine Zoom-Option und eine höhere Auflösung wurde der Konvertierung spendiert. Das macht aber nichts, schließlich wird dieses Manko über ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis wieder wettgemacht. Das große Plus des Doppelpacks ist aber nicht nur der günstige Preis, sondern auch die absolut problemlose und kinderleichte Installation.

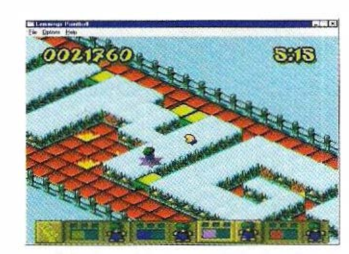
Oliver Menne ■

Statement

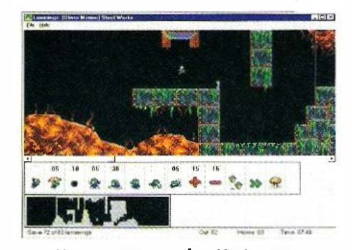
Über 300 Levels für nur 40 Mark? Das sind knapp 13 Pfennig pro Level! Dieses preisgünstige Schnäppchen sollten sich Einsteiger auf keinen Fall entgehen lassen. Durch „Lemmings Paintball" wird dieser Doppelpack allerdings auch für Veteranen interessant, die von den charmanten Selbstmördern einfach nicht genug bekommen können und ihre Sammlung vervollständigen möchten.



Die Lemminge im roten Dress sind Ihnen nicht gerade freundlich gesinnt. Vorsicht! Ein kleiner Farbklecks auf Ihrer Kleidung genügt, um Sie aus dem Rennen zu werfen.



Ein falscher Schritt, und Sie landen in der brennend heißen Lava.



Die Konvertierung der Ur-Lemmings bietet mehr als 200 Levels.



In diesem Level müssen Sie zwei Lemminge steuern. Mit dem einen Lemming aktivieren Sie das gelbe Sprungbrett, mit dem anderen erobern Sie die Fahne.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 62 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

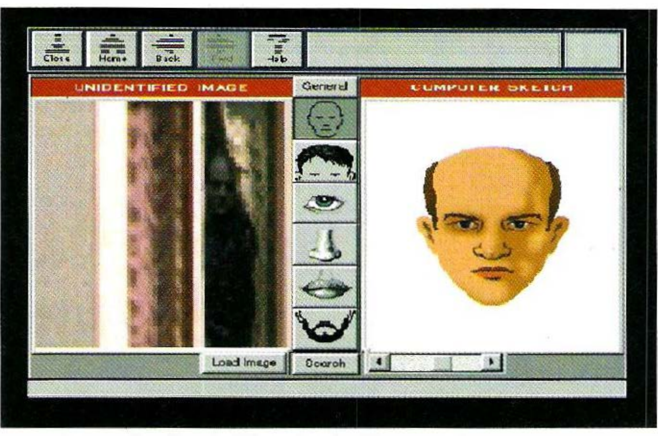
Geschicklichkeit

Grafik	50%
Sound	40%
Handling	80%
Spielspaß	79%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 40,-
CD-Advantage	ungenügend

Spycraft: The Great Game

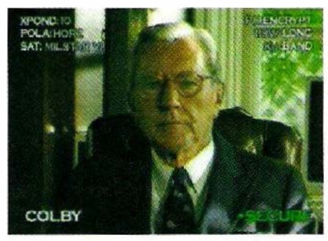
Undercover Agent

Eine ungewöhnliche Kooperation: sowohl der amerikanische als auch der russische Geheimdienst trugen zu Spycraft: The Great Game maßgeblich bei. Mit sachdienlichen Informationen direkt aus der Chefetage von CIA und KGB versucht Activision, eine möglichst realistische Spionage-Simulation zu entwickeln.



Ein Gerät zum Erstellen dreidimensionaler Phantomzeichnungen. Jede Wette, daß James Bond auch auf diese Weise fiese Verbrecher jagt.

Die tatkräftige Unterstützung stammt aus der Feder von William Colby (ehemaliger Direktor des CIA) und Oleg Kalugin (der frühere Leiter des KGB).
Die Handlung ist trotzdem eher altbacken und vorhersehbar. Ein unbekannter Attentäter hat den Kandidaten für das russische Präsidentenamt ermordet und plant, als nächstes den amerikanischen Präsidenten plattzumachen. Als ob die Klischeekiste damit noch nicht voll genug wäre, schickt man auch noch den US-Präsidenten zur Unterzeichnung eines nuklearen Abrüstungsvertrages nach Rußland. Der Spieler kontrolliert - als CIA-Frischling - das Gleichgewicht der Kräfte. Leider ist diese Rolle zu passiv. Man klickt sich von Szene zu Szene, wobei echte Überraschungen Mangelware bleiben.
Obwohl Spycraft sicher kein schlechtes Spiel ist, gelingt es ihm leider nicht den Spielfluß auf Dauer interessant zu halten. Das Interface ist limitiert und der Spielverlauf zu linear. Der Spieler folgt einem filmähnlichen Script und löst zwischendurch recht einfache Rätsel oder führt routinemäßige Spionageaktivitäten aus. Zwischendurch gibt es einige Arcade-Sequenzen, die nicht sehr überzeugend sind. Es sind die „richtigen" Spionageaufträge, die Spycraft zumindest phasenweise interessant machen. Wer würde nicht gerne einmal mit High-Tech-Kameras Personen ausspionieren, Telefonleitungen anzapfen und Stimmenanalysen vornehmen. Spycraft ermöglicht allen Möchtegern-Agenten, diese Phantasien gefahrlos vor dem Computerbildschirm auszuleben.



William Calby war maßgeblich an Spycraft beteiligt.



Die Qualität der Filmsequenzen ist nicht gerade berauschend.

Information im Web

Spycraft ist jedoch prinzipiell ein interaktiver Film - ein Ausdruck, vor dem Gamer aus gutem Grund zurückschrecken.
Es gibt Full Motion Video bis zum Abwinken und die üblichen Wartezeiten und damit verbundenen Perioden der Inaktivität. An den schauspielerischen Darbietungen gibt es nichts auszusetzen.
Auf der Plus-Seite verfügt Spycraft: The Great Game über sehr interessante und detaillierte Informationen, die tatsächlich aus den Archiven von CIA und KGB stammen. Als Unterstützung bietet Activision eine Webseite (http://www.spycraft.activision.com/info.html) mit neuesten Informationen aus der Spionagewelt.

Markus Krichel ■





Einen Spionagethriller in ein Computerspiel zu verwandeln, ist sicher kein unmögliches Unterfangen. Trotz der Beteiligung zweier Ex-Spione will sich das erwartete James-Bond-Feeling in Spycraft nicht so recht einstellen. Dies mag daran liegen, daß unsere Vorstellung vom Agentenleben durch zu viele Filme etwas verzerrt wurde, oder aber daran, daß Spionage so aufregend nicht ist.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	81%
Sound	82%
Handling	72%
Spielspaß	65%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Sensible Golf

Sparsam im Schottenkaro

Nach den hardwareintensiven Golfsimulationen Links 386pro, Microsoft Golf oder PGA Tour Golf kann man sich über neue Konzepte durchaus freuen. Sensible Golf verzichtet auf fotorealistische Grafik, megabyte-große Sounddateien - und eine physikalisch korrekte Flugbahn des Golfballs.



Die Gesamtansicht einer Bahn gehört bereits zu den luxuriösen Elementen der Ausstattung, zoomen oder pannen ist jedoch nicht möglich.

Während die äußerst realistischen Golfsimulationen wegen der SVGA-Grafiken, die entweder Online berechnet oder als Fotografie von CD-ROM geladen werden, der allgegenwärtigen Geräuschuntermalung (Vogelgezwitscher), der ausgefuchsten Ballphysik und der spektakulären Kameraführung nicht selten einen 486er mit etwa 33 MHz sowie 8 MB RAM benötigen, gibt sich das etwas schnellere Sensible Golf bereits mit einem 486er mit etwa 33 MHz sowie 8 MB RAM zufrieden. Möglich wird dies durch vorberechnete isometrische Ansichten der keinesfalls realistischen Golfplätze, durch haarige Flugbahnen und äußerst mageren Sound.

Die Ausstattung entspricht der der Konkurrenz: bis zu vier Spieler können an Platzrunden, Turnieren oder Weltcups teilnehmen, die Spielfiguren können optisch den realen Spielern angepaßt werden. Der Hauptbildschirm zeigt die aktuelle Position und den Spieler, ein weiteres Fenster informiert über die Beschaffenheit des Bodens, den Schläger sowie die Entfernung zum Ziel. Mit den Pfeiltasten bestimmt man zuerst die grobe Richtung des Balls, anschließend muß man versuchen, mittels einer schnell bewegten Anzeige die Schlagkraft und die genaue Richtung festzulegen.

Statement

Mit viel gutem Willen läßt sich die Grafik von Sensible Golf als drollig bezeichnen, mehr Positives läßt sich über das Spiel aber leider nicht sagen. Die Hardwareanforderungen sind für ein Spiel dieser Qualität völlig überhöht: weder optisch noch spielerisch geht Sensible Golf über Programme hinaus, die vor zehn Jahren Stand der Technik waren.

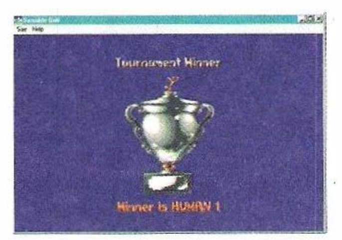


Durch Pfeile werden die Unebenheiten auf den Greens charakterisiert. Die Anzeige rechts im Fenster dient der Schlagstärke und -genauigkeit.

Kleinkindtauglich?

Da die Bälle sehr ungewöhnlich fliegen und auch Spieler mit guten Reaktionen kaum eine Chance haben, den Ball wie gewünscht zu schlagen, stellt sich bei Cracks schnell Frust ein, bei unterhaltungssuchenden Spielern hingegen Langeweile.

Harald Wagner ■



Den Gewinner eines langwierigen Turniers erwartet diese großartige Grafik eines Pokals.



Mit ungeheuer lustigen und animierten Schriftzügen wird die sonst eher trockene Atmosphäre aufgelockert. Da kommt Freude auf!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD _ MB	Audio

REQUIRED
486DX/33, 8 MB RAM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	15%
Sound	20%
Handling	30%
Spielspaß	20%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sensible Software
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	—

Blown Away

Vom Winde verweht

Das Genre „Interaktiver Spielfilm" wird von dem Filmproduzenten MGM mit Nachschub versorgt. Nach dem überraschenden Erfolg von Phantasmagoria war ja mit einer Lawine solcher Programme zu rechnen, die Hersteller üben sich jedoch in Zurückhaltung.



Hinter vielen Objekten der aufwendigen Grafik finden sich einzelne Spiele, die dem Spieler bei der Erfüllung seiner Aufgabe weiterhelfen sollen.

Und dies zum Vorteil des Spielers. Die wenigen Programme, die sich noch mit dem stark vorbelasteten Titel „Interaktiver Spielfilm" schmücken, können wirklich als Unterhaltungssoftware bezeichnet werden.
Blown Away, in Deutschland von Magellan Consulting übersetzt und vertrieben, hat die richtige Mischung aus Durch-die-Gegend-Klicken und interaktiven Rätseln gefunden. Der Spieler betrachtet das Geschehen aus der ersten Person, um mit der Umwelt in Kontakt zu treten, dient ihm der Mauscursor. Hiermit kann er sich bildweise durch die perfekt gerenderten Räume und Gebäude klicken oder einzelne Gegenstände unter die Lupe nehmen. Meist besteht die Aufgabe darin, einen Raum zu verlassen, wozu man (teils in einer bestimmten Reihenfolge) diverse Gegenstände finden muß. Von Zeit zu Zeit muß man eine „echte" Aufgabe lösen, die Qualität reicht dabei von brillant bis zu stümperhaft, der Schwierigkeitsgrad von lächerlich bis zu fast unlösbar. Größtes Handicap sind vor allem die fehlenden Anweisungen, was denn in den einzelnen Abschnitten zu tun ist.

Statement



Leider ist es MGM mit Blown Away nicht gelungen, einen packenden Thriller zu inszenieren. Die verdrehte Storyline, die um einige brutale Szenen nicht herumkommt, schafft es nie, den Spieler in das Geschehen hineinzuversetzen. Als Aneinanderreihung zahlreicher Rätsel und Aufgaben ist das Spiel sehr gut gemacht, als Interaktiver Spielfilm oder Adventure fällt es jedoch durch.

Unwirkliche Story

Die Hintergrundstory ist äußerst verworren, teilweise zusammenhanglos und macht einen etwas surrealistischen Eindruck. Auch macht die Bedienung auf Dauer einen sehr monotonen Eindruck. Sollte man sich daran nicht stören, wird man mit Fullscreen-Video in bester Qualität und mit kurzweiligen Rätseln (19 davon lassen sich auch direkt anwählen) verwöhnt.

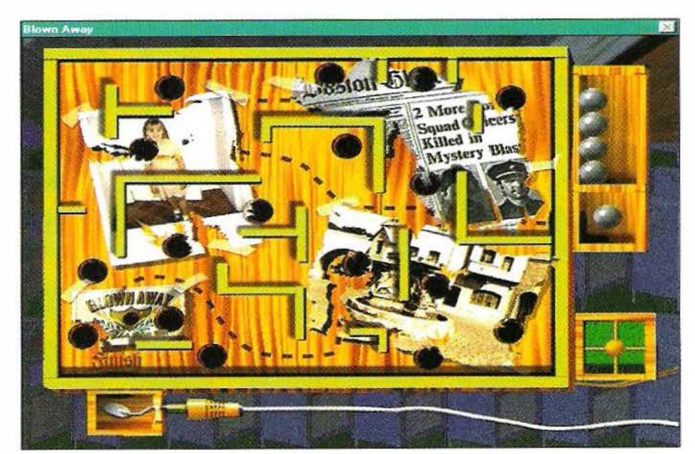
Harald Wagner ■



Bestenfalls für Kinder geeignet: eine Melodie muß nachgespielt werden.



Zahlreiche Locations erinnern an den Adventure-Klassiker Myst.



Eines der schönsten Spiele im Spiel: auf diesem Holzbrett muß man mit Hilfe der Maus eine Kugel an den Löchern vorbei ins Ziel balancieren.





Track Attack

Schnelle Kurven

Als vor einiger Zeit Bullfrogs Hi-Octane erschien, wurde es als erster echter Nachfahre des Uralt-Klassikers Death Track gefeiert, obwohl es nicht möglich war, sein Fahrzeug aufzurüsten oder auf das eigene Abschneiden zu wetten. Track Attack holt dies nach.

Ein Death Track ohne Waffen ist ein ziemlich gewöhnliches Autorennspiel; Track Attack versüßt diesen Umstand mit zahlreichen atemberaubenden Strecken und einem interessanten Turniermodus. Insgesamt dreizehn Strecken gehören zu einer Rennsaison, vom einfachen Oval bis hin zum verschlungenen Labyrinth mit Tunnels, Sprungschanzen, gefährlichen Hindernissen und mehr. Auf der Strecke befinden sich maximal vier Fahrzeuge, die zwei schnellsten qualifizieren sich für die nächste von insgesamt drei Runden. Je weiter man kommt und je besser man sich in den einzelnen Runden schlägt, desto mehr Geld kassiert man. Mit den Einnahmen finanziert man seine Reparaturen und rüstet sein Fahrzeug mit Reifen, Motor und Rammschutz auf. Dieser ist auch dringend nötig, da die Konkurrenz nicht gerade zimperlich miteinander umgeht. Wird man gegen rosafarbene Bumper geschubst, ist das noch harmlos. Weitaus gefährlicher sind igelartige Stahlkolosse, die ein Fahrzeug bereits nach dem zweiten Kontakt stillegen. Verläßt man die Strecke, was aufgrund der zahlreichen Schanzen des öfteren vorkommt, wird man einige Meter vorher wieder auf die Strecke gesetzt.

Statement



Obwohl grafisch nicht sonderlich aufregend, kann Track Attack doch lange Zeit vor den Bildschirm fesseln. Die sehr schwierigen Pisten, gespickt mit zahlreichen netten Boni und unfairen Hindernissen, sorgen dafür, daß das Spiel nicht an einem Abend durchgespielt wird. Einziges echtes Manko ist die etwas ärmliche Grafik, die Fahrbahnbegrenzungen erst spät erkennen läßt.



Hin und wieder muß man sich Kommentare von der Konkurrenz anhören. Manchmal bieten die Gegner auch Wetten an, wer das Rennen gewinnt.

Heavy Metal Tracks

Technisch macht Track Attack keinen so guten Eindruck. Die Ladezeiten spotten jeder Beschreibung, SVGA-Grafik gibt's nur in den Menüs und ansonsten findet man eine etwas kontrastarme VGA-Landschaft vor. Die Audiotracks passen zwar zum Spiel, die sehr harten Musikstücke sind aber nicht jedermanns Geschmack.

Harald Wagner ■



In den schmalen und dunklen Tunnels sieht man Kurven meist viel zu spät.



Diesen Dornen sollte man mit seinem Fahrzeug nicht zu nahe kommen.



Das Bankett ist nur selten befahrbar, Sand wie hier ist jedoch noch vergleichsweise angenehm: auf einigen Tracks fällt man meterweit in die Tiefe.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur	
SVGA	Maus	
DOS/WIN 3.1	Joystick	
WIN 95	SoundBlaster	
HD	6 MB	General Midi
CD	185 MB	Audio

REQUIRED
486er, 7 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

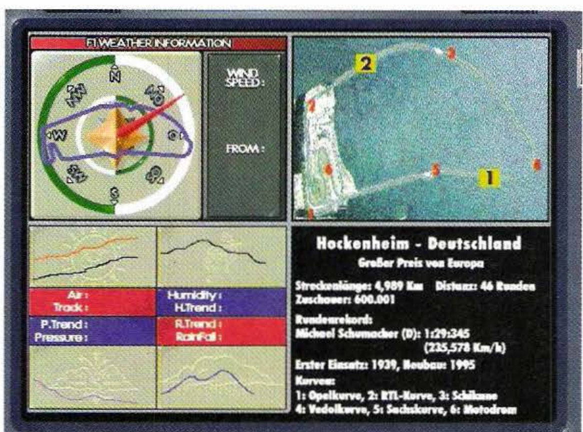
Rennspiel

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

F1 Manager 96

Sauber-Mann

Genau vier Fragen beschäftigen derzeit die deutsche Motorsport-Welt: Bei wie vielen WM-Läufen hält Schumis Ferrari bis ins Ziel? Ist Corinna schwanger? Wie oft muß Heinz-Harald Frentzen bei der Siegerehrung zuschauen? Und vor allem: Wie schlägt sich der brandneue F1 Manager 96 von Software 2000 gegen Grand Prix Manager und Pole Position?





Guided Tour

Bei unserem Rundgang durch den F1-Manager 96 lernen Sie die wichtigsten Abteilungen kennen.

Verhandlungen

Vor der Anwerbung eines Fahrers können Sie sich über die Qualitäten und das bisherige Einkommen der Piloten informieren. Dementsprechend (un)angenehm gestalten sich die Verhandlungen, wo Sie Ihrem potentiellen Schützling abhängig von der Vertragsdauer ein Basisgehalt plus entsprechende Tantiemen für jeden eingefahrenen WM-Punkt anbieten. Die Miene symbolisiert die derzeitige Stimmung Ihres Gesprächspartners.



Verträge

Lieferanten-Verträge schließen Formel 1-Rennställe für vier Faktoren ab: Motoren (Ford, Renault, Honda etc.), Reifen (vorwiegend Goodyear), Treibstoffe und Ersatzteile. Vor dem Zustandekommen einer entsprechenden Vereinbarung werden in zähen Verhandlungen die genauen Konditionen erörtert. Die Zugeständnisse des Gegenübers hängen u. a. von der Qualität Ihrer Ingenieure und den bisherigen Erfolgen ab. Soll z. B. der Preis gedrückt wer-



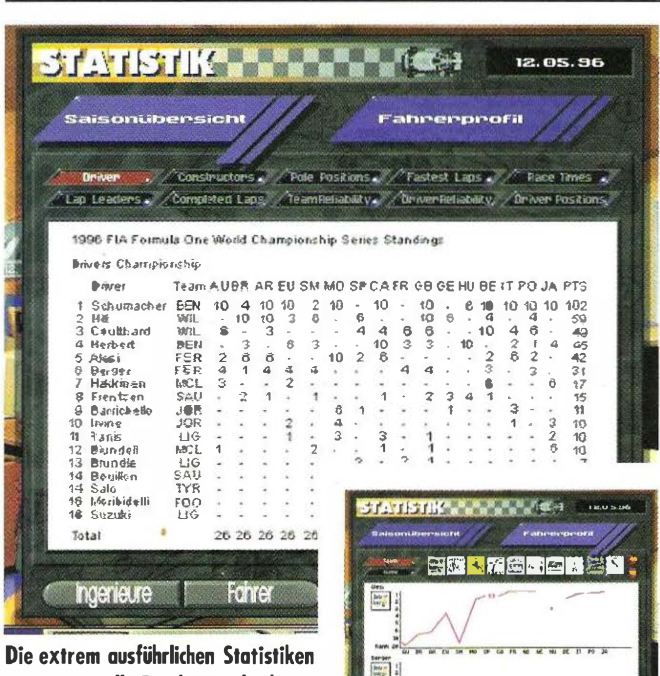
Eine starke Lizenz, auf Dauer motivierende Spielbarkeit und ein Gespür für Sportarten, die die Nation auch um vier Uhr morgens vor den Fernseher treiben - das sind Attribute, die neben den EA Sports-Simulationen nur auf die „sportlichen" Business-Simulationen von Software 2000 zutreffen. Nicht umsonst gehört z. B. die Bundesliga Manager-Serie zu den meistverkauften Spielen im deutschsprachigen Raum überhaupt. Das jüngste Projekt entstand abermals in Kooperation mit dem Kölner Privatsender RTL und nennt sich F1 Manager 96. Da braucht es nicht sehr viel Phantasie, um sich die dabei anfallenden Aufgaben vorzustellen: Als Chef eines Formel 1-Rennstalls kaufen Sie z. B. Fahrer ein, überwachen die Entwicklungsabteilung, schließen Verträge mit Sponsoren ab und kümmern sich um die Finanzen. Der Schwierigkeitsgrad hängt davon ab, mit welchem Team Sie am 1. Dezember 1995 ins Rennen gehen. Mit der Option „Eigenes Team" sind z. B. solch abenteuerliche Kombinationen wie Schumacher und Hill als erster und zweiter Fahrer möglich. Äußerst flexibel läßt sich auch das Spielziel definieren: Egal ob Sie sich den Gewinn der Konstrukteurs-WM oder eine bestimmte Anzahl an WM-Punkten vornehmen - Sie können alles bis ins Detail festlegen. Der Spielablauf weicht nur geringfügig von den Konkurrenz-Programmen ab. Während einem bei Pole Position wegen des unaufhörlich rotierenden Uhrzeigers ständig die Zeit im Nacken sitzt, wird Ihnen hier nur durch den Wechsel von einer Abteilung zur anderen Zeit abgezogen. Das Datum wird durch einen simplen Mausklick vorgestellt; die Gefahr, daß man dabei auch mal das eine oder andere Rennen übersieht, ist gering, denn in diesem Fall macht einen das Programm rechtzeitig darauf aufmerksam.

Erste Hilfe

Die Benutzeroberfläche unterscheidet sich extrem von dem, was vor allem beim Bundesliga Manager Hattrick zum Teil noch die Gemüter erhitzt hat. Offensichtlichster Fortschritt: die SVGA-Grafik. Allein dadurch wurde das Icon-Chaos gründlich entrümpelt. Auch wenn manche Menüs mit all ihren Anzeigen und Schiebereglern ziemlich überladen wirken und man die Buttons ähnlich wie bei Pole Position erstmal auf dem Bildschirm suchen muß (immerhin kann man alle Optionen auf einmal einblenden lassen), ist das Handling dennoch etwas besser gelöst, weil sich über eine Fußleiste die wichtigsten Abteilungen ...

Statement

Ich bin irritiert. Hyper-moderne SVGA-Optik, intuitives Interface, ordentliche Tabellen und Statistiken, fetziger, vielseitiger Techno-Sound - seit wann macht Software 2000 so schöne Spiele? Der F1 Manager 96 hat alle relevanten Features, die man von einem solchen Programm erwarten darf. Natürlich haben die Spieldesigner dabei das Rad (oder besser: den Reifen) nicht neu erfunden, aber der F1 Manager 96 wirkt kompakter und durchdachter als die Konkurrenten und bietet vor allem zweierlei: Formel 1-Flair und unübertroffene Realitätsnähe. Zu den wenigen eklatanten Schwächen des F1 Manager 96 gehören die Rennsequenzen mit ihren extra-großen Polygonen, die mangels Texturen etwas „nackt" aussehen. Da gibt's insbesondere bei Pole Position wesentlich mehr zu sehen, wenngleich man sich natürlich über Sinn und Unsinn solcher Kinkerlitzchen bei einer Wirtschaftssimulation (!) streiten kann. Was Sie allerdings bedenken sollten: Wer sich bereits Pole Position oder den Grand Prix Manager besorgt hat, braucht mit Sicherheit keinen F1 Manager 96 mehr. Zu ähnlich sind die Abläufe, und zwangsläufig überschneiden sich die meisten Funktionen.



Die extrem ausführlichen Statistiken resümieren alle Ergebnisse der laufenden und vergangenen Saison: Rundenzeiten, Punkte-Verteilung in der Konstrukteurs-WM usw.

den, kann man dem Lieferanten auch Werbeflächen anbieten.

Sponsoring

Sponsoren ermöglichen erst die Formel 1 und finanzieren den größten Teil der Team-Budgets. Ein Rennstall bietet Markenherstellern die Möglichkeit, das Logo auf einer von über 50 möglichen Positionen auf Fahrzeug, Overall oder Helm des Piloten zu plazieren. Ein kleiner Sticker auf dem linken Unterarm des Rennanzugs kostet natürlich nur einen Bruchteil eines auffälligen, großen Signets auf dem Monocoque. Der F1 Manager 96 enthält über 50 authentische Werbe-Logos aus der 96er-Saison.

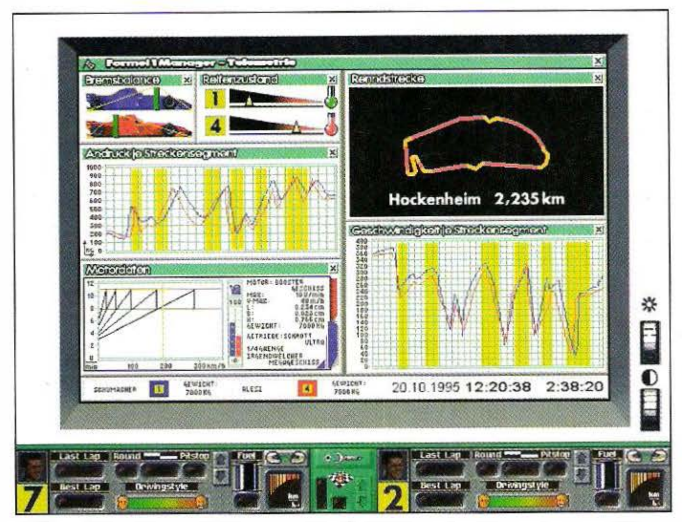




Merchandising

21 verschiedene Artikel (vom Schlüsselanhänger bis zum Poloshirt) mit dem aufgedruckten Team-Logo werden unter's Volk gebracht. Ihnen obliegt dabei die gesamte Kalkulation, d. h. Sie legen die angestrebte Gewinnspanne fest und können dann verfolgen, wie sich der Plunder verkauft. Der Erfolg der Merchandising-Produkte hängt natürlich vor allem von Erfolgen während der Saison ab.





Während des Rennens haben Sie ständigen Zugriff auf die Telemetrie-Daten der beiden Fahrzeuge. Die Balken kennzeichnen die Werte in den Kurven.



Die übersichtlichste Bilanz aller Zeiten: Für jeden einzelnen Wert können Sie sich die exakte Zusammensetzung der Summe anzeigen lassen.



Wie in der Realität dürfen Sie laut FIA-Reglement nur eine bestimmte Menge an Regenreifen und Slicks zu einem WM-Lauf mitnehmen.

teilungen direkt ansteuern lassen. Von hohem praktischen Wert sind die Notizblock-Funktion und die jederzeit verfügbare Online-Hilfe, die zum angewählten Button eine kurze Beschreibung anzeigt.

Wie realistisch ist der F1 Manager 96?

Kein Zweifel: Unter den drei derzeit verfügbaren Business-Simulationen rund um die Formel 1 ist der F1 Manager 96 mit Sicherheit der realistischste. Das hat mehrere Gründe: Zum einen stand den Software 2000-Programmierern wegen der Zusammenarbeit mit RTL von vornherein ein umfassendes Archiv mit vielen technischen Details und Statistiken zur Verfügung. Darüber hinaus wurden die Kontakte zu allen relevanten Rennställen (vor allem natürlich zum Sauber-Team um Heinz-Harald Frentzen) genutzt und das Internet monatelang nach Informationen durchforstet. Deshalb entsprechen nicht nur die Gehälter von Mechanikern, Fahrern und Ingenieuren so weit wie möglich der Wirklichkeit, sondern auch die Konditionen für Treibstoffe und Reifen. Im Gegensatz zu anderen Titeln nutzt der F1 Manager 96 die Daten der laufenden Saison, d. h. Schumacher ist tatsächlich bei Ferrari unter Vertrag, und sein Vehikel wird um einiges schwächer eingeschätzt als z. B. der bewährte Williams-Fuhrpark.

Sand im Getriebe

In einigen Bereichen ist der F1 Manager 96 nicht ganz so detailversessen wie beispielsweise der Grand Prix Manager. Eine Reihe technischer Details wurden ebenso ausgeklammert wie Crashtests und der gesamte Medienbereich (Pressekonferenzen, Interviews). Leider bleibt das FIA-Reglement während Ihrer gesamten Karriere unverändert, und auch kleine Schummeleien am Fahrzeug, Beschwerden bei der FIA, Sperren

Gebäude

Das Entwicklungszentrum kann sukzessive mit eigenen Einrichtungen bestückt werden; dazu gehören z. B. eine Fabrik, ein Windkanal oder Garagen für die Transporter. Je mehr Mitarbeiter Sie beschäftigen, desto mehr Gebäude benötigen Sie, damit unter dem Platzmangel nicht die Qualität der Arbeit leidet.



Entwicklungsbüro

Getreu dem Düsentriebschen Leitspruch „Dem Ingeniör ist nix zu schwör" ist Ihre Kreativ-Abteilung für die Entwicklung neuer Komponenten zuständig, die allerdings auch zugekauft werden können (ein nicht ganz billiges Vergnügen). Sie koordinieren das Budget und stellen Mechaniker, Ingenieure sowie Designer ein, die Sie auf die fünf verschiedenen Bereiche (Design, Fabrik, Aerodynamik, Montage, Rennen) verteilen. Das jeweilige Gehalt richtet sich nach der Qualifizierung. Die angeforderten Module werden von Ihren Leuten in der eigenen Fabrik konzipiert, hergestellt und anschlie-



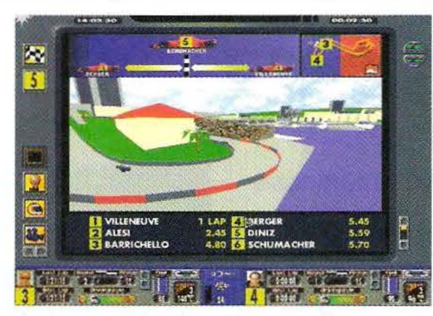


Gentlemen, start your engines...



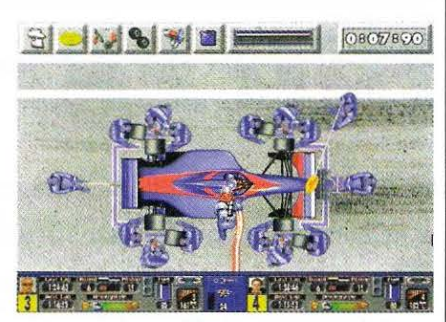
Vor dem Rennen

Vor der Abfahrt zum nächsten Veranstaltungsort wählen Sie die Teile aus, die mitgenommen werden sollen. Die immens hohen Transportkosten und FIA-Bestimmungen setzen selbst dem übervorsichtigsten Teamchef enge Grenzen. Auf dem Taktikbildschirm sprechen Sie mit den Fahrern die Rennstrategie (Boxenstops, Treibstoff-Menge) ab. Sowohl vor als auch während des Rennens werden laufend klimatische Werte wie Luftfeuchtigkeit, Regenwahrscheinlichkeit, Luftdruck, Temperatur, Windrichtung und -geschwindigkeit gemessen und auf einem Display angezeigt.



Kommandostand

Auf dem Bildschirm können Sie das in Echtzeit berechnete Rennen anhand einer 3D-Sequenz aus bis zu zwölf verschiedenen Blickwinkeln (Cockpit, mehrere TV-Kameras usw.) verfolgen. Mehrere Displays zeigen die aktuellen und schnellsten Rundenzeiten, den nächsten Pitstop, den Tankinhalt, die Drehzahl, den Reifenzustand, den Zustand des Motors und natürlich die Geschwindigkeit. Mit Hilfe des Telemetrie-Monitors werden die Daten des Wagens ausgewertet. Via Funk können Sie Ihren Piloten taktische Anweisungen geben, wie z. B. „Position halten" oder „Jacques, laß' Damon vorbei!". Man kann Trainingsläufe und Rennen entweder im Schnelldurchgang berechnen lassen oder das gesamte Spektakel „live" beobachten.

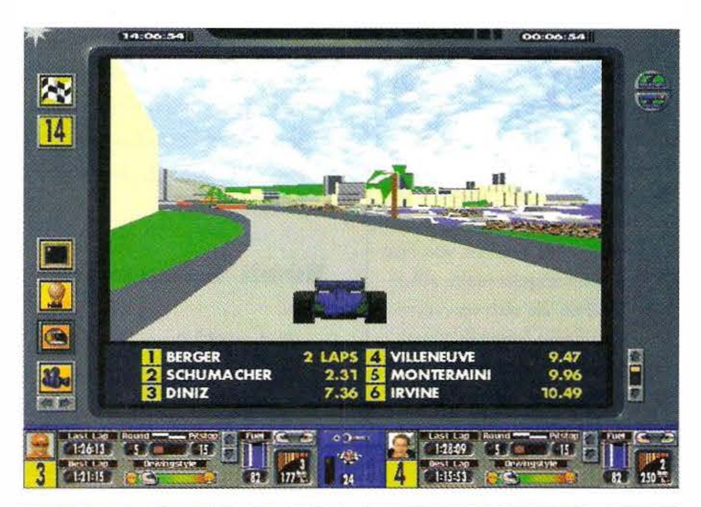


Pitstop

Der Boxenstop läuft im Rahmen einer kleinen Actionsequenz ab. Genauso wie die Mechaniker in der Realität müssen Sie in dieser Situation kühlen Kopf bewahren und die richtige Entscheidung zum passenden Zeitpunkt treffen. Mit Mausklicks auf entsprechende Buttons können Sie den Wagen aufbocken, Schrauben lockern/festziehen, Reifen wechseln und natürlich auftanken. Die Tankmenge und der aufzuziehende Reifentyp wurden bereits vorher im Taktik-Bereich beschlossen. Wenn Sie nicht eingreifen, startet eine Automatikfunktion, die alle Arbeiten selbsttätig erledigt; allerdings haben Sie durch „Handarbeit" die Chance, den Boxenstop in wesentlich kürzerer Zeit durchzuführen.

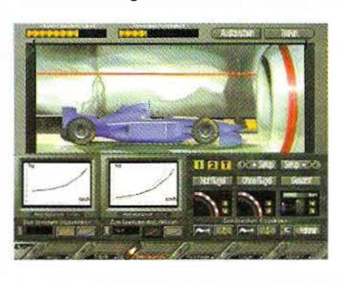
und ähnliche Gehässigkeiten sind nicht vorgesehen. Dabei sind gerade dies Features, die einen Großteil des Spielspaßes beim GPM ausmachen.
Bis der F1 Manager 96 in den Regalen der Händler zu finden ist, wird Schumi mit seinem Wagen vermutlich noch ein paarmal ins Kiesbett rauschen; spätestens Anfang Mai soll es aber soweit sein. Im Rahmen der Überarbeitung des Datenbestands werden dann auch die letzten optischen „Bugs" (wie z. B. Alesi und Berger im roten Ferrari-Dreß, die das geschulte Auge in einigen Screenshots enttarnt) verschwunden sein.

Petra Maueröder ■



Bei den in Echtzeit berechneten Rennsequenzen sind die jeweils streckentypischen Besonderheiten (wie hier der Yachthafen von Monte Carlo) zu sehen.

ßend in der Montagehalle zusammen mit den gekauften Teilen (Bremsen, Kühlsysteme, Elektrosystem, Getriebe usw.) in den Wagen eingebaut. Die Auswirkungen des Feintunings werden im Windkanal oder auf der Teststrecke ausgetestet. Resultate können Sie speichern und später zum Vergleich wieder laden. Der Wagen läßt sich u. a. auf Andruck oder Geschwindigkeit optimieren.







SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 623 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2-66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Fast Attack

Blitzkrieg

Das Design einer Simulation konfrontiert Programmierer immer mit einem Dilemma: Wird das Spiel zu realistisch, verliert es an Unterhaltungswert. Die Software Sorcery hat sich mit Fast Attack fast schon traditionell für die kompliziertere Lösung entschieden.



Die Steuerungseinheit gehört noch zu den übersichtlichsten Apparaturen; die meisten Knöpfe und Regler können per Mausklick aktiviert werden.

Sierras U-Boot-Simulation ist mit großer Wahrscheinlichkeit die realistischste ihrer Art. Der Spieler wird förmlich erschlagen von den Kontrollpulten mit Dutzenden von Tasten, die einen unbedarften Einsteiger in dieses Genre mit Sicherheit hoffnungslos überfordern. Im Hintergrund kommentiert eine Stimme alle eingegebenen Befehle und deren Auswirkungen, wobei jede Abweichung von der Norm als Versagen gewertet wird. Wer sich jedoch in mühevoller Arbeit das Interface erarbeitet, wird mit einem überraschend flüssigen und spannenden Spiel belohnt. Die eben noch scheinbar sinnlos anmutende Kommandostruktur entpuppt sich als Schlüssel zu einer detaillierten und exakt kontrollierbaren Spielumgebung. Von der Reichweite des Sonars bis hin zum Fluten der Torpedorohre liegt das Geschehen komplett in der Hand des Captains.

Statement

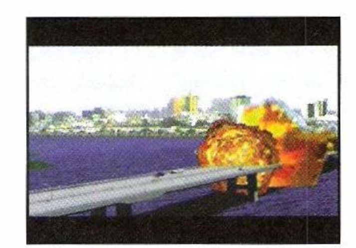


Spieler, auf deren Movie-Hitliste „Das Boot" vor „Star Wars" kommt und denen bei Fachvokabular wie „Los Angeles Class 6881 nuclear-powered Attack Submarine" warm ums Herz wird, werden von Fast Attack sehr angetan sein. Allerdings sollten Sie sich von vornherein auf eine lange Lernperiode gefaßt machen und dem Studieren umfangreicher Tutorials nicht abgeneigt sein.

Seek & Destroy

Durch das Abhören feindlicher Meldungen können Sie die Positionen gegnerischer Schiffe orten. Selbst ein Gerät zum Legen von Minenfeldern fehlt nicht. Anstatt der üblichen Musikuntermalung ist die klimatisierte Luft mit echten U-Boot-Sounds gefüllt. Die zur Auflockerung hin und wieder eingestreuten 3D-Animationen sind etwas grobschlächtig und wiederholen sich ständig. Dennoch möchte man nach sekundengenauer Planung sicher nicht darauf verzichten, das angepeilte Ziel lichterloh brennen zu sehen. Bis auf einige gerenderte Hintergrundgrafiken ist das Programm graphisch allerdings recht schlicht aufgebaut.

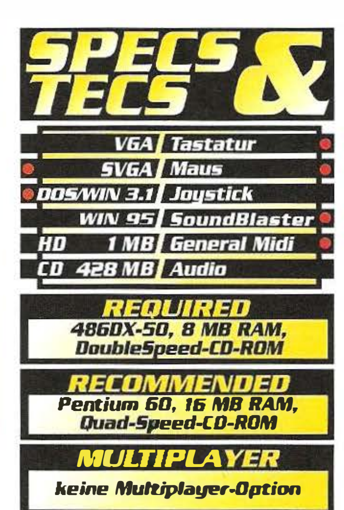
Markus Krichel ■


Fullscreen-Animationen werden nur in Ausnahmefällen gezeigt.


Instruktionen werden Ihnen online übermittelt.



Von der Kommandobrücke aus haben Sie das U-Boot im Griff. Mittels der Iconleiste am unteren Bildschirmrand wechseln Sie die Abteilung.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 428 MB	Audio

REQUIRED
486DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	82%
Sound	80%
Handling	65%
Spielspaß	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Pinball 3D-VCR

3D-Ballerei

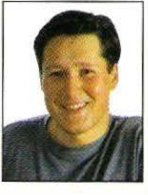
Gerade von dem Hersteller, der das Genre der Flippersimulationen auf dem PC etabliert hat, wartet man seit langem vergeblich auf neue Ideen. Wie es aussieht, hat 21st Century jetzt endlich die Zeichen der Zeit erkannt und ein eigenes 3D-Flipperspiel programmiert.



Ein ungewohnter Look für ein Spiel von 21st Century - leider läßt sich der Table in der 3D-Ansicht nicht nach oben und unten aus dem Fenster scrollen.

Die mitgelieferten Tische kommen einem Pinball Dreams-Kenner gleich bekannt vor: Tarantula, Jackpot, Kick Off und Jailbreak sind altbekannte Geräte, die schon in mehreren Programmen von 21 st Century Verwendung fanden. Völlig neu ist allerdings der Look, den man den vier Tables spendiert hat - genau wie viele der anderen, aktuellen Flipperspiele präsentiert sich Pinball 3D-VCR in einer schmucken 3D-Ansicht. Neben der neuen Perspektive hat man sich aber noch mehr einfallen lassen. Die eingebaute Videofunktion beispielsweise erlaubt das Aufzeichnen kompletter Flipperpartien, die dann im Freundeskreis noch einmal betrachtet werden können. Neu ist auch die Multiballfunktion, die bis zu zehn Bälle gleichzeitig auf einen Tisch bringt.

Statement

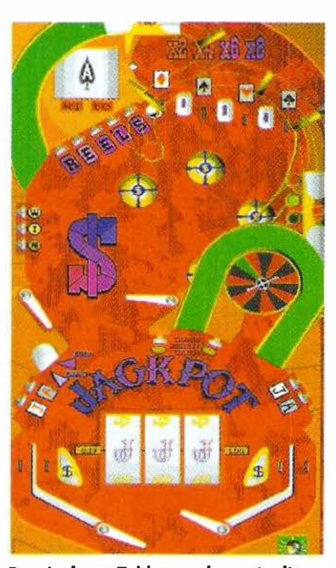


Das war auch einmal nötig, daß man sich bei 21st Century Gedanken über ein paar Neuerungen machte. Pinball 3D-VCR kann einiges von dem Vorsprung wettmachen, den Spiele wie Tilt! oder Psycho Pinball in den letzten Monaten gewonnen haben. Daß man für ein neues Flipperspiel einfach die alten Tables wieder aufgewärmt hat, ist allerdings ein schlimmer Schwachpunkt, denn deren Design ist reichlich angestaubt.

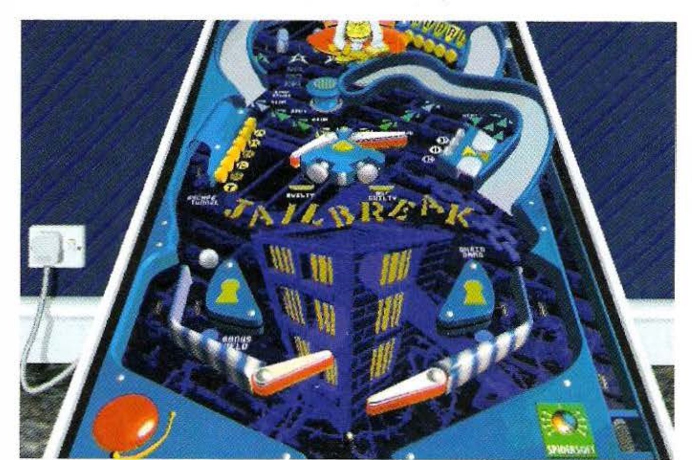
Hausmannskost

Wer die feststehende 3D-Perspektive nicht mag, kann alle vier Tische auch als 2D-Version spielen, in verschiedenen Auflösungen von 320x200 bis hoch zu 800x600 Bildpunkten. Alle weiteren Neuerungen sind marginal: der Spieler kann sich zu jedem Tisch Spielstatistiken anzeigen lassen und den Neigungswinkel der 3D-Tische in drei Stufen verstellen. Ansonsten spielt sich die neue 3D-Variante nicht viel anders als ältere Flipper der 21st Century Pinball-Reihe; das Ballverhalten ist plausibel, geübte Spieler können eine Partie bis zu einer halben Stunde in die Länge strecken (her kommt die gute Tilt-Funktion zum Tragen) und die Spielgeschwindigkeit überfordert auch Anfänger nicht.

Thomas Borovskis ■



Der Jackpot-Table wurde - wie die drei anderen - einfach übernommen.



Ein Beispiel für die 640x480-Auflösung. Wer einen schwächeren (oder schnelleren) PC hat, kann auch die Modi 320x200 bzw. 800x600 wählen.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur
	SVGA	Maus
	DOS/WIN 3.1	Joystick
	WIN 95	SoundBlaster
HD	8 MB	General Midi
CD	9 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis 8 Spieler abwechselnd

RANKING

Action

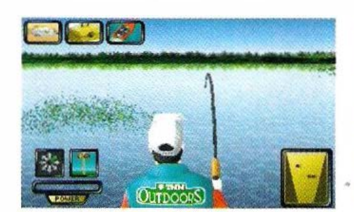
Grafik	74%
Sound	18%
Handling	75%
Spielspaß	68%

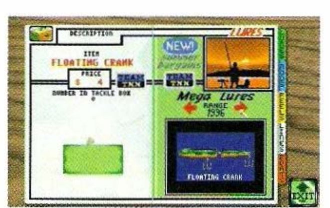
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	DM 69,95
CD-Advantage	mangelhaft

TNN Bass Fishing

Fish'n Chips

Konkurrenz für Sierras Trophy Bass Fishing: Electronic Arts steigt ganz groß in das boomende Geschäft der Angelsimulationen ein!

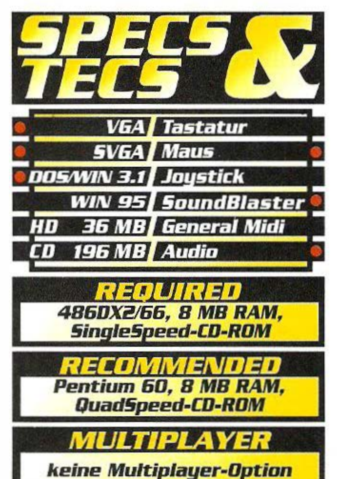

Spannend: Nach wieviel Stunden beißt einer an?


Aus dem Katalog sucht man sich neues Material aus.


Kritische Konsumenten: Die Barsche fallen nicht auf jede billige Attrappe herein.

Sechs fischreiche Gewässer in den USA (u. a. der Eriesee) können zu drei verschiedenen Jahreszeiten besucht werden. Mit einem Mini-Motorboot tuckert man zu einer beliebigen Stelle des Sees und wirft dort seine Angel aus. Letzteres funktioniert ähnlich wie beim Schwingen des Schlägers in einer Golfsimulation: Je länger man die Maustaste gedrückt hält, desto weiter surrt der Köder durch die Gegend. Wenn Sie letzteren wieder vorsichtig in Richtung Boot kurbeln, wird das den einen oder anderen Barsch magisch anziehen. Wer in einer solchen Situation panisch reagiert, riskiert den Riß der Leine oder eine abgebrochene Rute; im optimalen Fall füllt sich der mitgebrachte Eimer langsam mit Fischen, was Ihnen bei einem Anglerwettbewerb eine Menge Cash für den Kauf zusätzlicher Köder und Rollen einbringen kann. Das alles hört sich nicht nur mäßig spannend an, sondern sieht zum Teil auch noch schaudererregend aus: Neben einigen gerenderten SVGA-Screens und kurzen Videosequenzen wird das Spiel größtenteils mit simpelsten VGA-Grafiken und -Animationen bestritten.

Petra Maueröder ■







Ripper

Don't fear the

Take 2 erbrachte im vergangenen Jahr den Beweis dafür, daß Hollywoodstars nicht unbedingt Garanten für erfolgreiche Spiele sind. Was Dennis Hopper in Hell: A Cyberpunk Thriller nicht schaffte, soll nun Christopher Walken mit Ripper gelingen.

New York im Jahr 2040. Ein mysteriöser Massenmörder, der sich Ripper nennt, hält die Hudson-Metropole in Atem. Die brutale Vorgehensweise zeigt klare Parallelen zu dem berüchtigten englischen Killer gleichen Spitznamens. Sie sind Jake Quinlan, Reporter für den New York Virtual Herald. Jake ist immer der erste Reporter am Tatort - und das hat seinen Grund: Der Ripper informiert Jake als einzige Person, unmittelbar nachdem er einen neuen Mord begangen hat. Offensichtlich ist er stolz auf seine Greueltaten und will, daß die Öffentlichkeit davon erfährt. Auch dies ist eine Parallele zum echten Jack the Ripper, von dessen Morden die Presse immer wesentlich früher als die Polizei informiert war. Jake hat keine Ahnung, warum der Ripper ausgerechnet ihn als Public Relations-Manager ausgesucht hat. In einer seiner Nachrichten fand sich jedoch der besorgniserregende Satz: „Vielleicht kennen wir uns sogar".
Jake Quinlan wird über Nacht zum berühmtesten Reporter New Yorks. Eigentlich kein Grund, sich zu beschweren - und solange es der Polizei nicht gelingt, den Ripper zu fassen, geht es Jake prächtig. All das ändert sich schlagartig, als Catherine, Jakes Freundin, dem Ripper zum Opfer fällt. In seinen Armen röchelt sie ihm noch ein „Ripper" entgegen, bevor sie in ein tiefes Koma fällt.

The Game World

Die Spielewelt unterteilt sich in zwei Umgebungen: Die reale Welt und den Cyberspace, eine virtuelle Welt, die von Computern kontrolliert wird. Der Cyberspace unterliegt keinen physikalischen Gesetzen, verändert sich ständig und ist daher recht surreal. In der realen Welt ist man in der Regel damit beschäftigt, sehr lange und nicht immer aufschlußreiche Konversationen mit den Non-Player-Characters zu führen. Nach und nach tun sich auf einer Karte neue Lokalitäten auf, die besucht und auf neue Hinweise untersucht werden müssen. In der Regel handelt es sich bei den zahlreichen Puzzles um Wort-, Zahlen- und Symbolkombinationen aller Art, die auf die eine ader andere Weise Paßworte und Zugänge zu den verschiedenen Cyberspace-Wells preisgeben. Als ob dies noch nicht hart genug wäre, sind diese Wells (eine Art futuristische Web-Seite) durch einen fiesen elektronischen Schutzmechanismus namens Ice (Intrusion Countermeasure Electronic) vor ungewolltem Zugriff geschützt. Der

Harte Nuß



In Catherines Apartment finden Sie diese Geburtstagskarte. Sie erfahren, daß sie am 25. Februar geboren wurde.



Hier erfahren Sie die Sternen-Konstellationen von Tierkreiszeichen. Die Karte verrät: Catherine ist Fisch.



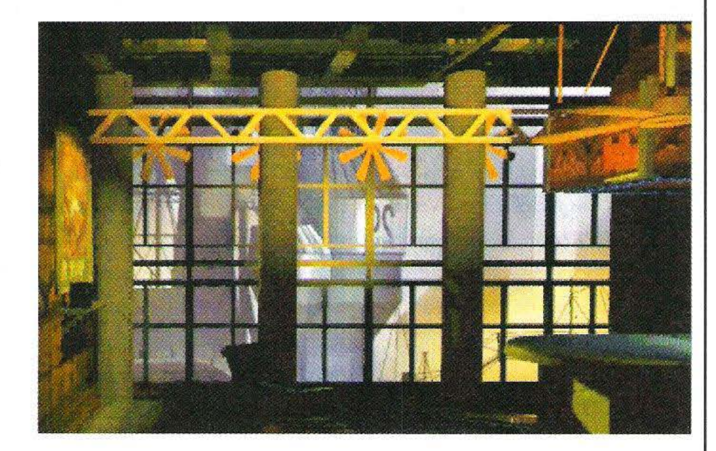
Nun fügen Sie die Kristalle so in diesen Setzkasten ein, daß sie der Konstellation Fische entsprechen.



Dadurch wird ein Mechanismus ausgelöst, der auf dieses Buch deutet. Das sollten Sie sich genauer ansehen!



In dem Buch befinden sich Hinweise auf Catherine's Well im Cyberspace, den Sie nun ansteuern können.



Ripper

ICE manifestiert sich beispielsweise als virtueller Datenpolizist, der sich nur durch kräftige Schläge auf die Dioden von der Notwendigkeit unseres Well-Besuchs überzeugen läßt. In diesen Szenen nimmt Ripper die Form eines Beat ´em Ups an, komplett mit Lebenskraftanzeigen und sonstigem Arcade-Schnickschnack. Puristen, die ihre Abenteuerspiele lieber mit dem Kopf als mit der Faust lösen, werden ob dieser Tatsache nicht gerade erfreut sein. Es besteht allerdings die Option, einen geringeren Schwierigkeitsgrad zu wählen. Allerdings wirkt sich der gewählte Schwierigkeitsgrad auch auf die Puzzles aus.

Rätselhaft

Da wir gerade von Puzzles reden: Die Rätsel in Ripper sind in einem sehr hohen Niveau anzusiedeln. Hinweise zur Lösung finden sich zwar im Spiel, allerdings muß man schon sehr gut aufpassen und teilweise auch etwas querdenken. Selbst die von den Altrockern Blue Oyster Cult dargebotene Musik enthält solche Hinweise.

Ripper nutzt den gesamten Bildschirm zur Darstellung der Spielumgebung. Das Interface wird enthüllt, wenn man den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand führt. Eine Weltkugel repräsentiert das Tor zu Außenwelt. Neben den üblichen Inventar- und Save-Game-Icons sticht besonders die WAC-Option hervor. Der WAC ist ein echter Allroundcomputer, der sowohl zum Empfang von Videonachrichten als auch zum Scannen von Objekten dient. Gescannte Objekte werden dreidimensional dargestellt und können im WAC manipuliert werden.

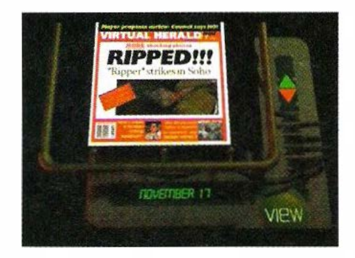
Starker Film

Ripper überzeugt als Film und läßt als Spiel einige Wünsche offen. Die Darbietungen von Christoper Walken (Detective Magnotta), Burgess Meredith (in einer Doppelrolle als Hamilton und Covington Wofford) und John Rhys-Davis (Vigo Haman) werden gewohnt professionell abgewickelt. Scott Cohen übernimmt die undankbare Rolle des Protagonisten Jake Quinlan. Undankbar deshalb, weil ein realistisches, aber starres Bildschirm-Alter Ego im Gegensatz zu manipu-



Über dieses Icon gelangen Sie in die Leihbücherei.

Dieses freundliche Gesicht ermutigt Sie, den Cyberspace wieder zu verlassen. Und zwar zackig!



Im Virtual Herald Well können Sie sich in alten Ausgaben über die Morde des Rippers informieren.

lierbaren animierten Charakteren immer mit der eigenen Person verglichen wird. Da wir aber alle schöner und stärker sind und Fönwellen nicht abkönnen, hat unsere Bildschirmrepräsentation kein leichtes Spiel.
Die Videos sind - neben den Rätseln - das stärkste Feature von Ripper. Die Schauspieler reden tatsächlich wie richtige Menschen, wobei der Griff zur Fäkalsprache beim Anblick einer Leiche absolut entschuldbar und sogar passend ist. Sehr mutig von den Produzenten, die hier ungeachtet aller zu erwartenden moralapostolischen Beschwerden eine Lanze für künstlerische Freiheit brechen.
Bei der Planung der Spielumgebung war mit Sicherheit ein echter Profi am Werk - ein Hollywoodprofi, um genau zu sein. Die hitchcockesken Kamerafahrten sind allerdings entschieden zu lang. Anstatt uns prompt in die nächste Szene zu befördern, wird beifallheischend die - sicher gelungene - Innenarchitektur gepriesen. Das löst zwar beim ersten Mal noch einen „Wow!"-Effekt aus, wird aber sehr schnell öde. Eine Quick-Taste, die uns stante pede in den nächsten Abschnitt befördert, hätte sicherlich großen Anklang gefunden.

Logikmängel

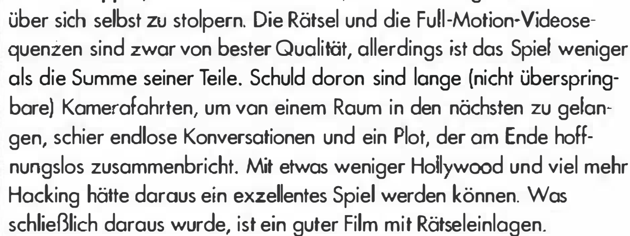
Ripper ist eines der seltenen Spiele, die einem Spieletester das Leben schwer machen. Es hat den Anschein, daß für jeden Eintrag in der Pluskolumne sogleich ein Vermerk in der Minusspalte folgt. Ungefähr gleichzusetzen mit meiner Assoziation zur amerikanischen Fußball-Nationalmannschaft: Die spielen zwar schön, nur gewinnen tun sie nie. Die Grafiken sind beste Qualität, und man wird sie trotzdem leid, weil sie den Spielfluß hemmen. Die Videos sind am Anfang interessant, allerdings hat man die endlosen Konversationen bald über. Die Handlung ist spannend und ungewöhnlich, bricht aber am Ende aufgrund der Ansprüche, die sie als Kriminalstory an sich selber stellt, hoffnungslos in sich zusammen. Zu viele Fragen bleiben am Ende unbeantwortet,, und die möglichen Wenn-das-so-ist-warum-hat-er-dann-nicht-Szenarien weisen auf die klaren Mängel im logischen Aufbau hin.

Vier Schluß-sequenzen

Take 2 Interactive weist mit Stolz auf die Wiederspielbarkeit des Produktes hin. Vier verschiedene Personen könnten sich am Ende als Ripper entpuppen. Diese Aussage ist jedoch mit Vorsicht zu genießen. Die Tatsache, daß vier Täter in Frage kommen, ist nicht mit vier verschiedenen Spielabläufen gleichzusetzen. Da ich es allerdings grundsätzlich ablehne, die wichtigsten Storyelemente vorwegzunehmen, will ich es bei dieser Aussage belassen. Rätselfans werden dieses Spiel lieben, bei Adventurefans bin ich mir allerdings nicht so sicher. Cineasten werden dieses Spiel in den Himmel loben, altgediente Spieleveteranen werden nicht so leicht zu überzeugen sein. Stolze Besitzer von High-End-Pentiums können mit Ripper ihre Nachbarn beeindrucken, bei einem P60 wird es dennoch schon zu ruckelig. Phasenweise wirkt Ripper wie ein bahnbrechendes Spiel. Befaßt man sich jedoch intensiver damit, werden die Mängel offensichtlich, und es dauert nicht lange, bis man entdeckt, daß der Kaiser keine Kleider anhat.

Markus Krichel

Statement



Uff - mir brummt immer noch der Schädel. Das letzte Spiel mit derart harten Rätseln war The Riddle of Master Lu. Eigenartigerweise hatte ich bei Master Lu jedoch dieses befriedigende Gefühl, das sich nur einstellt, wenn man gerade ein hartes Abenteuer heil überstanden hat. Ripper, auf der anderen Seite, scheint ständig über sich selbst zu stolpern. Die Rätsel und die Full-Motion-Videosequenzen sind zwar von bester Qualität, allerdings ist das Spiel weniger als die Summe seiner Teile. Schuld doran sind lange (nicht überspringbare) Kamerafahrten, um von einem Raum in den nächsten zu gelangen, schier endlose Konversationen und ein Plot, der am Ende hoffnungslos zusammenbricht. Mit etwas weniger Hollywood und viel mehr Hacking hätte daraus ein exzellentes Spiel werden können. Was schließlich daraus wurde, ist ein guter Film mit Rätseleinlagen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 1398 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Interactive Movie

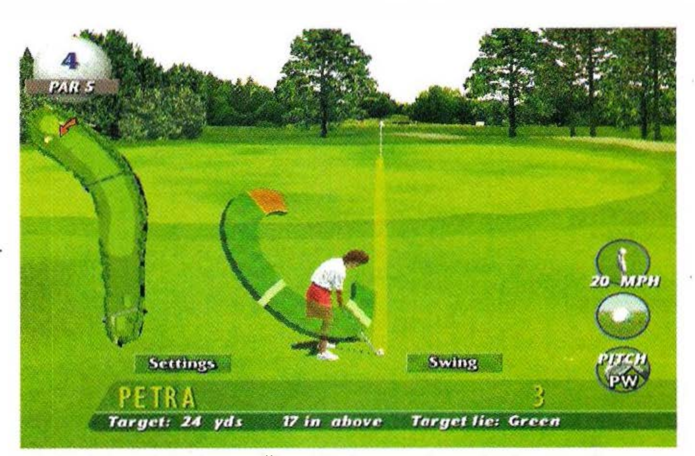
Grafik	90%
Sound	85%
Handling	81%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek/Take 2
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

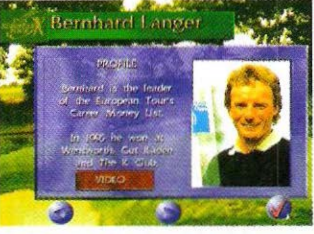
Sie sind heute morgen aufgestanden, und Ihr erster Gedanke war: „Mein Gott, ist das lange her, daß ich das letzte Mal gegen meinen alten Kumpel Bernhard Langer gegolft habe..."? EA Sports macht's möglich - und zwar mit einem eigenständigen Ableger der PGA Tour Golf-Serie.

PGA European Tour

Schlägertypen



„Swing Meter", Zielbogen, Übersichtskarte und verschiedene Displays (z. B. Windmesser) geben dem Spieler Anhaltspunkte für den optimalen Schlag.



Auch Deutschlands erfolgreichster Golfer wird porträtiert.



Überflieger: Per Videosequenz stellen sich die Plätze vor.

Das bedeutet konkret, daß im Gegensatz zur erst kürzlich erschienenen Zusatz-CD-ROM „Spanish Bay" das ursprüngliche PGA Tour 96 nicht vorausgesetzt wird. Gleichwohl basiert das Spiel natürlich auf der derzeit wohl leistungsfähigsten Grafik-Engine im Golfsimulations-Bereich. Im Lieferumfang befinden sich drei PGA-Plätze auf europäischem Boden: West Course at Wentworth in England, Gut Kaden vor den Toren Hamburgs und „The K-Club" in Irland. Wie's der Zufall will, hat Bernhard Langer im letzten Jahr alle drei Turniere gewonnen. Zusammen mit acht anderen bekannten PGA-Kollegen gehört er zu den „Pros", gegen die Sie bei diversen Turnieren antreten können. Zu diesem Zweck wurden die Herrschaften in typischen Situationen (z. B. beim Putten) mit der Videokamera gefilmt und digitalisiert. Wenn Sie beim lukrativen Skins-Game auch nur einen müden Penny gewinnen wollen, müssen Sie im Umgang mit dem mausgesteuerten Golfschläger perfekt sein. Perfektion ist auch das Stichwort für die naturgetreu nachgebildeten Golfkurse in filigraner SVGA-Pracht und den außerordentlich fixen Bildaufbau.

Mehrwert

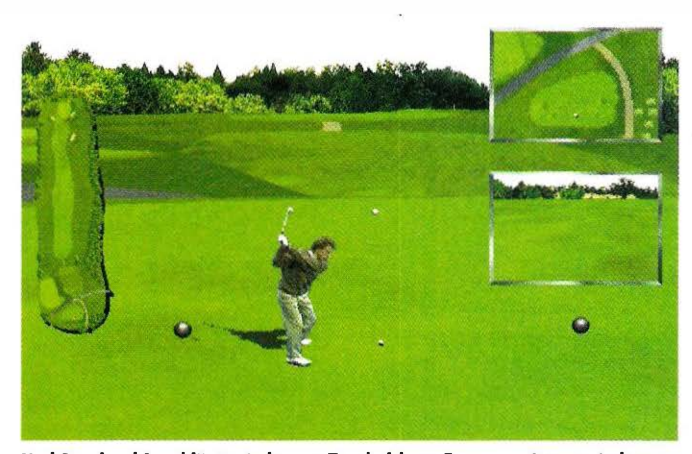
Alle weiteren Features des Programms entsprechen PGA Tour 96: Das fängt bei den verschiedenen Spielmodi (Practice, Stroke, Shoot-Out usw.) an, geht weiter mit ausführlichen Analysen einer Partie (wie viele Eagles und Birdies, beste Runde, durchschnittliche Schlagweite usw.) und hört bei der ausgiebigen Vorstellung von Plätzen und Profis per Fullscreen-Videosequenz noch lange nicht auf. Zusätzlich werden die schönsten Triumphe und Niederlagen per Sprachausgabe kommentiert. Auch für Nachschub ist bestens vorgesorgt: Schon jetzt sind Erweiterungspakete mit zusätzlichen Kursen angekündigt.

Petra Maueröder ■

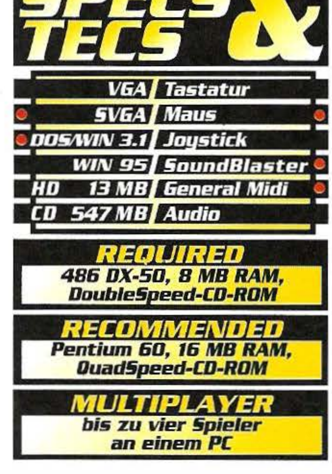
Statement



Sie sind auf der Suche nach einer guten Golfsimulation? Kaufen Sie sich PGA European Tour! Es hat einen Golfplatz mehr als PGA Tour 96 und bietet ansonsten vergleichbare Vorzüge wie unsere bisherige Referenz. Durch die Beschränkung auf den europäischen Kontinent müssen Sie allerdings auch auf exotischere Gefilde verzichten.



Und Bernhard L. schlägt wieder zu: Zuschaltbare Fenster zeigen zu jedem Zeitpunkt die augenblickliche Position des Golfbällchens.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 13 MB	General Midi
CD 547 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC



RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

D

Operation D-Day

Brainstorming bei Acclaim. Gesucht wird der Titel für einen interaktiven Gruselschocker. Möglichst kurz soll er sein, damit ja keiner weiß, was damit gemeint ist. Die Wahl fällt auf einen einzigen Buchstaben. Z geht nicht, der „gehört" schon den Bitmap Brothers. Gut, dann eben D - D wie Dracula...



Laura klaut sich aus allen möglichen und unmöglichen Locations Gegenstände zusammen, die sie später wieder gut gebrauchen kann.

Los Angeles - da denkt man erstmal an Disneyland, Venice Beach, die Universal Studios oder den Sunset Boulevard. Unweit dieser Attraktionen wird sich im Jahr 1997 eine blutige Tragödie abspielen: In einem Stadtkrankenhaus dreht plötzlich der bis dato unbescholtene Chefarzt durch und exekutiert bei einem Amoklauf durch's Gebäude einen Patienten nach dem anderen mit seinem Revolver. Als er auch noch einige Geiseln nimmt, hört für die Polizei der Spaß auf: Die Klinik soll gestürmt werden. In letzter Sekunde taucht des Doktors Töchterlein Laura auf und will die Angelegenheit auf eigene Faust und vor allem unbewaffnet klären. Wenn das mal kein Fehler war: Schon in der Eingangshalle muß sie buchstäblich über Leichen gehen, weil selbige über sämtliche Flure verteilt sind. Dann wird sie auch noch in ein Spukhaus aus einer anderen Dimension gebeamt, und spätestens jetzt wird's richtig gefährlich.



Hm, in welcher Reihenfolge müssen die Schubladen geöffnet werden?



Kein Auftrag? Ein Blick in die magische Puderdose hilft weiter.

I'm walking

D ist vom Spielprinzip her ein klassischer Interactive Movie, auch wenn die üblicherweise abgefilmten Schauspieler durch 100 % gerenderte Grafiken und Animationen ersetzt wurden. Thema Bewegungsfreiheit: Sie schlurfen etappenweise durch die Zimmer und Korridore, drehen sich auf Tastendruck in die jeweils vorgesehenen Richtungen und gucken sich die Einrichtung möglichst gut an. Was interessant erscheint, wird mitgenommen und später mit anderen Objekten benutzt. Normalerweise zeigt man Ihnen die Umgebung aus der Ich-Perspektive; oft werden aber auch Cut-Scenes mit psychedelischen Horrorvisionen eingeblendet, bei denen wie gewohnt so manches Gemälde plötzlich zu „leben" beginnt (man kennt's aus 11th Hour) oder Laura aus Versehen sich selbst im Spiegel sieht. Das größte Problem bei D: Selbst wenn Sie sich nur auf der Stelle herumdrehen, werden Sie sich eine mehrere Sekunden dauernde Animation dieser Aktion anschauen müssen - das macht die Motivation nicht lange mit. Davon abgesehen ist selbst die technische Qualität dieser Produktion keineswegs überragend. Der „Film" läuft im Interlaced Mode (d. h. nur jede zweite Bildschirmzeile wird genutzt) ab, oben und unten klafft ein extragroßer Breitwandformat-Streifen.

Petra Maueröder ■

Statement

Es hat noch nie funktioniert, und es wird nie funktionieren: Mäßig gerenderte Animationen plus schwacher Videoplayer plus Ausprobier-Rätsel, das ergibt in der Summe ein ermüdendes Potpourri der schlechten Laune. Wenn überhaupt, dann „schockt" D in erster Linie durch seine Phantasielosigkeit. Technologisch ist es 11th Hour weit unterlegen, und die Puzzles halten einem Vergleich mit Myst nicht stand.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 947 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	60%
Spielspaß	44%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Virtual Snooker

Karambolage!

Wer sich häufige Besuche in Billardhallen nicht leisten will, kann die Feierabend-Sportart seit „Virtual Pool" auch zu Hause trainieren. Da es zwei verschiedene Varianten von Billard gibt, waren Snooker-Spieler bislang noch benachteiligt. Deshalb bringt Interplay seine Simulation jetzt auch als Snooker-Ausgabe.



Die schlichte Aufmachung, mit Ihren einfarbigen Flächen, reißt erst vom Hocker, wenn die Kugeln in Bewegung sind und man die Kamera schwenkt.

Eigentlich gibt es zwischen Virtual Snooker und seinem Vorgänger Virtual Pool keine großen Unterschiede: das eine richtet sich nach den Regeln von Snooker und das andere eben nach den Regeln von Pool-Billard. Wer die Sportart kennt, weiß aber, daß dabei sehr wohl gravierende Unterscheidungen zu treffen sind - etwa in der Bauart der Geräte (Queue, Kugeln, Tisch) oder im Reglement. Genau deswegen wird sich wohl kaum ein Snooker-Spieler mit einer Pool-Simulation abspeisen lassen. Daran dachte auch Interplay und kreierte in fast einem Jahr Arbeit eine alternative Simulation der beliebten Sportart. Oberflächlich sind die beiden Programme natürlich gleich: der Spieler „steht" in einem virtuellen Billardraum und kann die Kamera mit seinen Mausbewegungen in jede nur denkbare Position dirigieren und zoomen. Gestoßen wird mit Hilfe eines Systems von Tastatur- und Mauskommandos, das auf den ersten Blick etwas irritierend wirkt, sich nach kurzer Spielzeit aber als gut durchdacht herausstellt. Angesprochen werden Spieler jeder Könnerstufe - während der Anfänger mit zwei, drei Tasten und der Maus wie gewohnt drauflosbolzen darf, kann der Profi dank der Feinjustierungsfunktionen jeden erdenklichen Trickstoß ausführen.



Snooker: Der Tisch größer, die Kugeln kleiner, die Regeln komplizierter,...



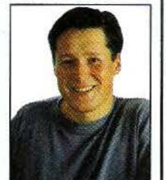

...deshalb ist ein Video-Lehrgang beim großen Meister eingeplant.

Ruhig: Der Meister spricht...

Die Grafik präsentiert sich unverschnörkelt, und ist deswegen auch im SVGA-Modus auf 486ern noch flüssig. Da sich der Filzüberzug des Tisches als einfache grüne Fläche präsentiert und auch die Kugeln nicht texturiert sind, wird der Rechner hauptsächlich nur mit den Berechnungen der Kugelbahnen belastet. Pentium-PCs werden trotzdem nicht unterfordert: als Option kann man einen virtuellen Billardraum im Hintergrund einblenden, der die Spielatmosphäre noch etwas heimeliger werden läßt. Wer eine Einführung braucht oder einfach ein paar Tips vom Großmeister Steve Davis hören möchte, kann sich qualitativ hochwertige Videoclips zu allen möglichen Snooker-Themen vorführen lassen. Nach weiteren Unterschieden zu Virtual Pool (Test in Ausgabe 7/95) sucht man vergeblich. Da es sich um eine andere Variante der selben Simulation handelt, sind sogar Tastatur- und Mausbelegung gleich.

Thomas Borovskis ■

Statement



Schlicht, aber schön - auch wenn um ein Programm wie Virtual Snooker nicht viel Aufhebens gemacht wird, gehört es doch zur aktuellen Speerspitze der Sportspiele. Die Billard-Variante Snooker wurde in all ihren Möglichkeiten eingehend besprochen und digital umgesetzt. Selten habe ich ein Spiel gesehen, das eine Sportart sowohl für den Anfänger als auch den Profi besser simuliert als diese.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 285 MB	Audio

REQUIRED
386/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Modem, Nullmodem oder an einem PC

RANKING

Sportsimulation

Grafik	84%
Sound	73%
Handling	93%
Spielspaß	89%

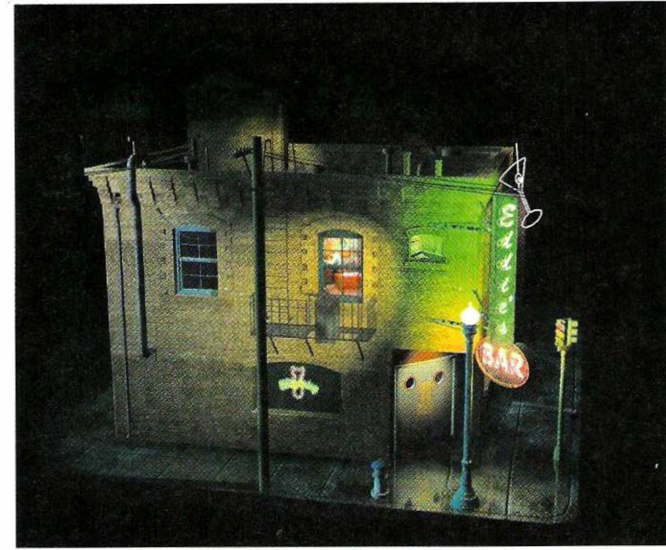
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Bad Mojo

La Cucaracha

Sie haben sich schon immer ein Spiel gewünscht, in dem Sie als Kokerlake spannende Abenteuer bestehen müssen - haben sich aber nie getraut, danach zu fragen? Dann ist Bad Mojo genau das Richtige für Sie...

Das Spiel beginnt eigentlich eher unscheinbar und konventionell. Die Kamera schwenkt auf eine renovierungsbedürftige Bruchbude, die sein ekliger Besitzer nur allzu gerne als „Hotel" bezeichnet. Sein letzter Gast, ein heruntergekommener Professor, will sich gerade mit einem Koffer voller Geld aus dem Staub machen, als das Unheil seinen Lauf nimmt: der Dozent für Insektenkunde wirft einen letzten Blick auf ein Amulett, das ihm seine verstorbene Mutter vermacht hat - und verwandelt sich plötzlich in eine widerliche Kakerlake! Warum das Schicksal gerade ihn getroffen hat, erfährt man nur wenige Augenblicke später. Durch einen hinterhältigen Trick hat sich der Knabe eine ganze Stange Geld, die eigentlich für die Forschung nach einem ultimativen Insektenvernichtungsmittel gedacht war, unter den Nagel gerissen. Jetzt muß er die Suppe irgendwie wieder auslöffeln und sich in die Lage einer armseligen Kakerlage hineinversetzen. Nur so kann er herausfinden, wie er seine menschliche Gestalt zurückerlangt.



Wenn das nicht ein traumhaftes Hotel ist. In dieser ungastlichen Herberge fristet unser Professor sein Dasein - noch als Mensch, bald als Kakerlake.



Kurze Videoeinspielungen erzählen die Vergangenheit des Professors und beinhalten wichtige Hinweise.

In puncto Erfindungsreichtum sind die Entwickler Pulse Entertainment (sie programmierten



Interview



Nichts für Kammerjäger: Zur Premierenparty für Bad Mojo luden Pulse Entertainment und Acclaim, die kürzlich einen Anteil an der Spieleschmiede erworben hatten, stilvoll ins Insektarium des Londoner Zoos ein. Als zur Krönung der rauschenden Ballnacht geröstete Heuschrecken als Imbiß gereicht wurden, flüchteten wir uns lieber mit Kreativdirektor Vinny Carrella, dem geistigen Vater von Bad Mojo, in eine stille Ecke. Vinny verriet uns, warum gerade eine Schabe als Held ein Spiel einzigartig machen kann.

PCG: *Wie kommt man als Spieledesigner darauf, eine Küchenschabe als Helden in einem Adventure auftreten zu lassen?*

Vinny Carrella: Nun, wir haben sehr viele Adventures auf dem Markt gesehen, die trotz unterschiedlicher Story alle irgendwie ähnlich waren. Die Spieler waren schon in Fantasy-Welten unterwegs, haben Science Fiction-Abenteuer und Gruselstories erlebt. Wir wollten aber etwas Einzigartiges machen und dem Spieler eine neue, unbekannte Welt zeigen. Das Faszinierende an Bad Mojo ist, daß man die Umgebung, die man eigentlich aus dem täglichen Leben selbst kennt, aus der Perspektive der Küchenschabe sieht. So haben wir ein



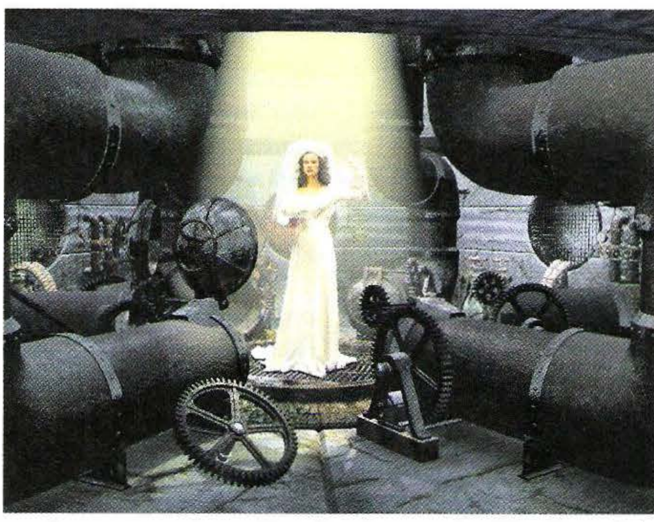
Das Amulett hat das Unheil mit sich gebracht: in wenigen Sekunden verwandeln Sie sich in eine Kakerlake.



Diese Szene ist nichts für schwache Gemüter. Wenn Sie nicht achtgeben, ergeht es Ihnen wie dieser Ratte.



Immer wieder gilt es herauszufinden, welche Gegenstände benutzt werden können. Was läßt sich z. B. mit den Domino-Steinen anfangen?



Was Ihre Mutter mit Ihrer prekären Situation zu tun hat, klärt sich erst im Laufe des Spiels. Ihre Hinweise ziehen sich durch das gesamte Spiel.

unter anderem Iron Helix für MicroProse) kaum zu schlagen. Noch nie zuvor kam ein Hersteller auf die Idee, den Spieler in die Rolle eines Insekts zu versetzen - und wenn, dann ist dabei nicht mehr als eine der üblichen Wirtschaftssimulationen herausgekommen. Pulse Entertainment ist da schon einen Schritt weiter: Bad Mojo ist eine Mischung aus Adventure, Action- und Puzzlespiel.

Kakerlake aus der Vogelperspektive

Gespielt wird ausschließlich aus der Vogelperspektive, man sieht „seine" Kakerlake immer von oben. Das bedeutet allerdings nicht, daß Ihre Bewegungsfreiheit auch nur geringfügig eingeschränkt wird. Ganz im Gegenteil: Sie können unter das Bett Ihres ekligen Ex-Vermieters klettern, ein altes Radio von innen erkunden oder sich an einem siedend heißen Boiler die Fühler verbrennen. Gefahren lauern in den mehr als 800 Bildschirmen nämlich en masse auf Sie! Beispielsweise können Sie in einer hundsgemeinen Insektenfalle festkleben oder in den tödlichen Schlund eines Staubsaugers geraten. Man erkennt als

Spiel geschaffen, das völlig anders ist als alle anderen Spiele auf dem heutigen Markt.

PCG: *Die Hintergründe für Bad Mojo sehen absolut fotorealisisch aus. Habt Ihr diese Szenen einfach fotografiert?*

Vinny Carrella: Wir haben in der Tat für die meisten Screens Fotos gemacht, diese eingescannt und mit elektronischer Bildverarbeitung nachbearbeitet. Natürlich wurden einige Screens auch auf üblichem Wege gezeichnet. Wir haben innerhalb der zweijährigen Entwicklungszeit ein Navigations-Tool entwickelt, das es erlaubt, 2D-Bildmaterial zu komplexen dreidimensionalen topografischen Landschaften zu kombinieren und mit 3D-Charakteren zu erforschen.

PCG: *Die Welt in Bad Mojo scheint nicht nur wegen des Maßstabs riesig zu sein. Wie viele Orte können vom Spieler betreten werden?*

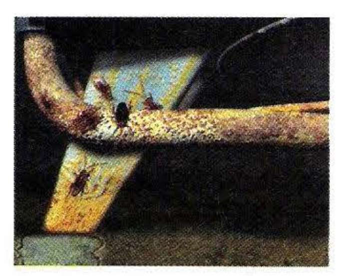
Vinny Carrella: Wir haben etwa 800 2D- und 3D-Bildschirme im Spiel, die man betreten kann. Natürlich muß man nicht überall gewesen sein, um die Puzzles zu lösen. Aber viele Gegenstände und auch andere Tiere erzählen ihre eigene Geschichte, so daß der Spieler dadurch Hinweise bekommt. Dazu haben wir etwa 30 Minuten Videosequenzen aufgenommen, die solche Hinweise geben.



An einem heißen Boiler kann man sich als Kakerlake sehr leicht und folgenschwer die Fühler verbrennen. Achten Sie also auf jeden Schritt.



Diese hinterhälige Insektenfalle liegt mitten im Weg. Nur durch geschicktes Manövrieren können Sie Ihre Kakerlake an diesem Hindernis vorbeilotsen.



Von diesen Artgenossen geht keine Gefahr aus - einfach vorbeilaufen.

Kakerlake einfach viele Dinge nicht auf den ersten Blick. Ein Stück Holz kann sich schon einige Bildschirme später als lebensbedrohlicher Schrubber entpuppen und ein Tisch stellt sich als einziger Übergang zu einem völlig anderen Teil des Hotels heraus.

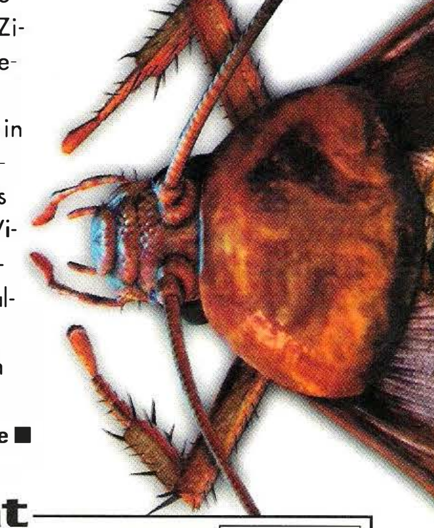
Bei Bad Mojo muß viel erkundet und entdeckt werden, allerdings lassen einen die Programmierer nicht im Regen stehen. Kurze Videos geben oft hilfreiche Hinweise, wie man bestimmte Situationen meistern kann.

Erstaunlich ist auch die Steuerung von Bad Mojo. Lediglich die Cursor-Tasten stehen zur Verfügung, was ein völlig neues Spielerlebnis in sich birgt. Viele Gegenstände können nur durch geschicktes Hin- und Hermanövrieren bewegt werden - quasi wie beim Klassiker Sokoban.

Grafisch ist Bad Mojo absolut faszinierend. Fast alle der insgesamt über 800 Bildschirme wurden fotografiert, digitalisiert und - sofern erforderlich - nachbearbeitet. Deshalb wirkt die gesamte Umgebung, trotz teilweise recht abgedrehter Perspektiven - äußerst realistisch. Das gilt auch für die faszinierende Animation der Kakerlake, die behende über Stock und Stein bzw. Zigarettenstummel und Speisereste wuselt.

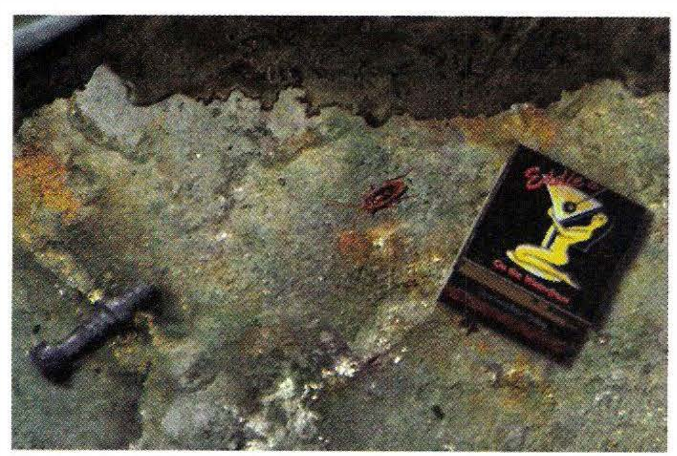
Der Sound kann leider nur in puncto musikalischer Untermalung - harte Gitarrenriffs begleiten die zahlreichen Videosequenzen - mit der beeindruckenden Optik mithalten. Die Effekte sind etwas dünn und beschränken sich auf das Wesentliche.

Oliver Menne ■



Statement

Solche Spiele braucht die Welt. Bad Mojo hat das Zeug dazu, neue Zeichen im PC-Sektor zu setzen. Innovatives Gameplay, phantastische Grafiken und eine absolut faszinierende Story machen Bad Mojo zu einem echten Hit für all diejenigen, die gerne auf Erkundungsreise durch fremde Welten gehen - und selbst ein stinknormales Hotel kann aus der Sicht einer Kakerlake eine fremde Welt darstellen!



Für die mehr als 800 Spielbildschirme wurden mehr als doppelt so viele Fotos geschossen. Die Qualität der Bilder ist wirklich atemberaubend.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 10 MB	General Midi ●
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	87%
Spielspaß	85%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Pulse/Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger

Harbinger of Destruction

PC-Spiele und Star Trek gehen Hand in Hand. Interplay setzte zunächst die klassische Star Trek-Serie um, Spectrum Holobyte versuchte sich an The Next Generation und Viacom lädt nun zu einem Spaziergang auf der Weltraumstation Deep Space Nine ein.

So ziemlich alles, was mit Star Trek in Verbindung gebracht wird, verkauft sich in rauhen Mengen. Für die zahlreichen Trekker in aller Welt ist Star Trek mehr als nur eine TV-Serie. Es ist eine Weltanschauung, deren Philosophie zu gleichen Teilen auf Loyalität, Wissensdurst und Integrität basiert. Der Erfolg der TV-Serien, Kinofilme und Computerspiele hängt in erster Linie davon ab, wie diese Komponenten in das Produkt integriert werden. Und wer es versiebt - soviel ist sicher - zieht sich den dauerhaften Zorn der Trekker zu.

Genremix

Während Interplay und Spectrum Holobyte klassische Abenteuerspiele produzierten, geht Viacom einen ganz anderen Weg. Deep Space Nine: Harbinger ist ein Hybridspiel, das zu gleichen Teilen aus Action, Adventure, Puzzle- und Rollenspiel besteht.

Harbingers Storyline ist für ein Computerspiel ungewöhnlich gut und würde einer Umsetzung als Film oder Fernsehepisode ohne Mühe gerecht. Sie übernehmen die Rolle eines Abgesandten des diplomatischen Corps der Föderation, der sich auf dem Weg zu Deep Space Nine befindet. Kurz vor dem Eintritt in das Wurmloch werden Sie von einem







Die Charaktere wurden wunderschön gerendert - allerdings wird man einige bekannte Gesichter vergebens suchen.

Schwarm unbemannter Schiffe angegriffen. Die „Drones" verfolgen Sie durch das Wurmloch zu Deep Space Nine, das in den letzten Tagen wiederholt von den gleichen Gegnern angegriffen wurde.
Nachdem Sie dem Angriff mit knapper Not entronnen sind, folgt die nächste Katastrophe. Ihr Vorgesetzter, Ambassodor Kerrig, wurde ermordet. Seine Logbücher weisen darauf hin, daß er sich im Besitz von sieben wertvollen Gegenständen befand, die ihm von einer neuentdeckten Rasse, den Scythians, übergeben wurden. Eine Delegation dieser Scythians befindet sich an Bord, allerdings sind sie ein wenig mundfaul, und es wird bald klar, daß sie versuchen, etwas zu vertuschen.
Schließlich stellt sich heraus, daß die Dronen von einer Art automatischer Waffenfabrik hergestellt werden, die von längst vergangenen scythianischen Generationen gebaut wurde. Zu diesem Zeitpunkt waren die Scythians noch eine kriegerische Rasse - ein Umstand, der sich zwischenzeitlich bereinigt hat. Die Geister, die sie riefen, werden sie nun nicht mehr los. Längst hat man die Kontrolle über die Dronen verloren - und auch ihr eigener Heimatplanet wird ständig attackiert. Der Name der Zerstörungsmaschine, die unentwegt neue Angreifer ausspuckt: Harbinger!

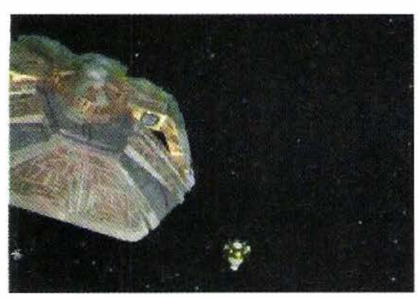
Seid ihr alle da?

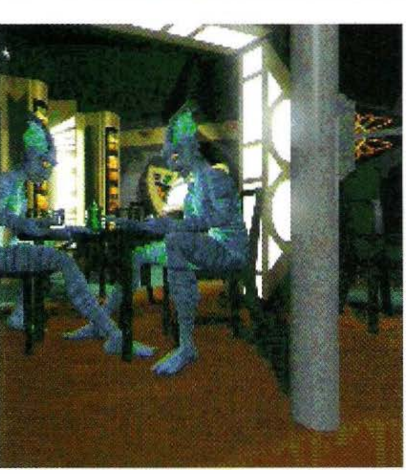
Unterstützend stehen Ihnen Sisko, Dax, Kira, Odo und natürlich Quark zur Seite. Naja - Quark ist eigentlich mehr ein Hindernis, aber das muß wohl auch so sein. O'Brian, Bashir oder gar Worf werden Sie vergeblich suchen.
Ihre Aufgabe besteht nun darin, zunächst den Mord an Ambassador Kerrig aufzuklären. Anschließend müssen Sie einen Weg finden, einen möglichst effektiven Angriff auf die immer größer werdende Dronenarmee auszuführen. Letztendlich gilt es dann, den Harbinger außer Gefecht zu setzen. Die Story ist wesentlich komplexer, als hier geschildert werden kann, und hat einige recht interessante Verzweigungen. Sie hört sich zwar etwas langsam an, nimmt aber schnell Fahrt auf und zieht nach kurzer Zeit den Spieler in ihren Bann. Mit anderen Worten: First Class Star Trek Writing!
Harbinger mixt die Elemente vier verschiedener Genres recht effektiv. Aus der Ich-Perspektive erforscht der Spieler die Raumstation auf der Suche nach Tips, die ihn seinen Zielen näherbringen. Detaillierte Hinweise verstecken sich in einigen recht kniffligen Puzzles oder können aus Gesprächen mit anderen Personen an Bord der Station bezogen werden. Bei der Auswahl seiner Worte sollte man etwas vorsichtig sein, manche Gesprächspartner ziehen sich ansonsten beleidigt zurück, wodurch Ihr Ansehen als fähige - soviel zum Rollenspielaspekt - Führungspersönlichkeit sinkt. Einige Situationen verlangen nach Action. Bewaffnet mit einem Phaser, machen Sie bei-

Statement

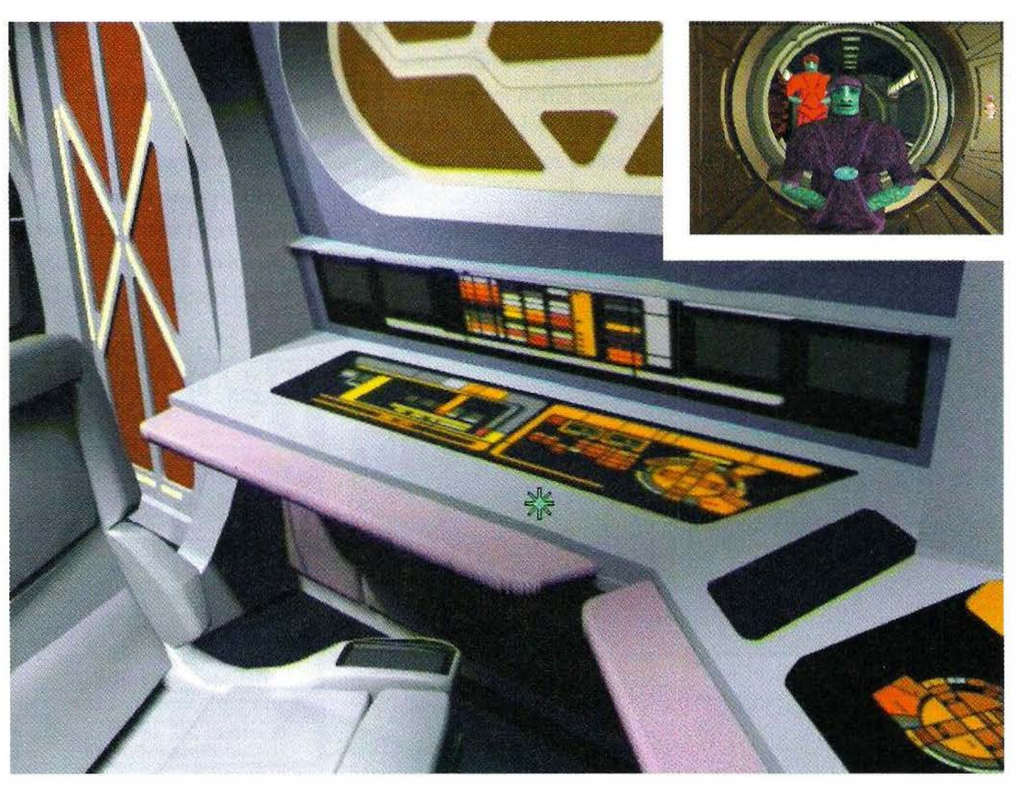


Deep Space Nine: Harbinger macht klar deutlich, daß Viacom New Media ganz einfach nicht die Erfahrung einer alteingesessenen Spielefirma wie Interplay oder Spectrum Holobyte hat. Deep Space Nine zeigt gute Ansätze, insbesondere die Story ist gelungen. Es sind die programmiertechnischen Feinheiten, die den Spielfluß hemmen. Harbinger wirkt mehr wie ein Multimediaprodukt im Stil des „Star Trek Interactive Technical Manual". Bei diesem Programm sind die durch Einzelbildzugriff entstehenden Wartezeiten jedoch verzeihlich. In einem Spiel muß es aber einfach flüssiger zugehen. Von den bisher erschienenen Star Trek-Spielen ist Harbinger eindeutig das schwächste. Wer geduldig ist und über einige technische Ungereimtheiten hinwegsehen kann, kann sich Harbinger getrost anschaffen.





Die Lycotions sind Hauptverdächtige in einem kuriosen Mordfall (unten).



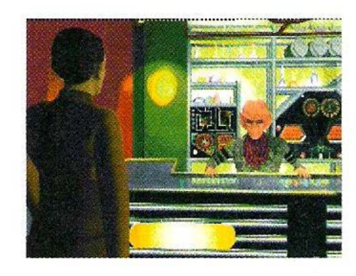
Das erste Rätsel wartet hinter dieser seltsamen Konsole. Generell wirkt Deep Space Nine eher wie ein Puzzlespiel (unten); die Scythians sind nicht sehr redselig. Bringen Sie sie mit wenigen Worten zum Sprechen (oben, rechts)!

spielsweise Jagd auf die Mörder von Ambassador Kerrig, und in Quarks Holosuite können Sie sich auf die später stattfindende Schlacht mit den Dronen vorbereiten. Schwierigkeitsgrade für die Actionteile sind einstellbar. Abenteuerfans werden vergeblich nach einer Inventarfunktion suchen; in Harbinger wird nichts gesammelt! Die grafische Präsentation von Deep Space Nine ist originalgetreu, und Fans der Serie werden sich auf Anhieb zurechtfinden. Der komplette Bildschirm wird zur Grafikanzeige benutzt. Ein Icon dient zur Fortbewegung und verändert seine Form, um weitere Bedienungsfunktionen anzuzeigen.

So weit, so gut. Harbinger hat also alles, was man von einem Star Trek-Spiel erwarten darf: gutes Umfeld, spannende Story, gerenderte Star Trek-Charaktere mit Originalstimmen (eine deutsche Version ist bereits in Vorbereitung) - was will man also mehr? Entwicklungszeit!

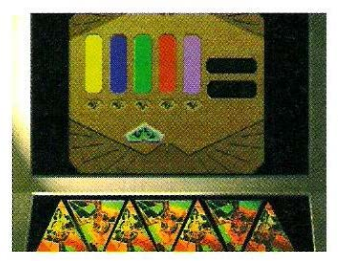
Geduldsspiel

Es ist sicher nicht die Aufgabe eine Spieletesters, Programmierer zu kritisieren, aber die Schwachpunkte von Harbinger liegen eindeutig im technischen Bereich. Selbst auf meinem P90 mit 16 MB RAM lief das Spiel

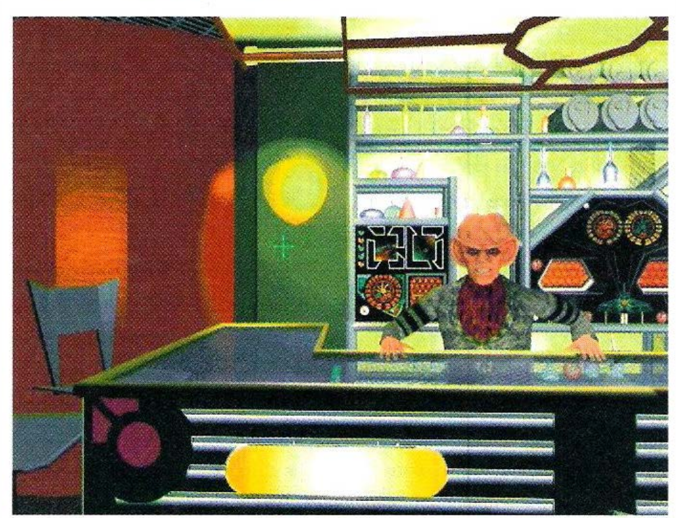


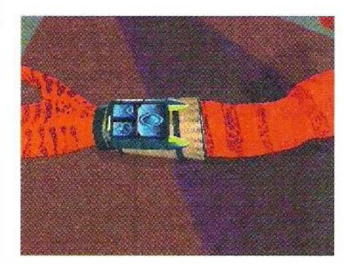
teilweise erschreckend langsam. Die Verpackung bezeichnet einen 486DX2/66 mit 8 MB RAM als ausreichend! Eine mit Stoppuhr getimte Szene, in der man einen Aufzug verläßt, zog sich über 30 Sekunden hin. Wir reden hier nicht von sanft scrollenden Übergängen, sondern von harten Schnitten - von einer Kulisse zur nächsten. Im Regelfall dauert der Bildwechsel aber zwischen einer und fünf Sekunden.

Bei der Wahl der Konversationsoptionen - bei der es manchmal auf schnelle Entscheidungen ankommt - hüpft der Mauszeiger unkontrollierbar durch die Gegend. Darüber hinaus wurde zwar der lobenswerte Versuch unternommen, die Renderakteure lippensynchron sprechen zu lassen. Allerdings bewegen sich die Lippen erst, wenn die Sprachausgabe schon in vollem Gange ist. Auf Hintergrundmusik wurde zu großen Teilen zugunsten des authentischen „Deep Space Nine-Rauschens" verzichtet. Wenn allerdings



Quark und Odo diskutieren die 147. Erwerbsregel (ganz links).
Dieses Logikpuzzle dechiffriert den Code, der die Einträge des Botschafters schützt (links).
Die verschiedenen Locations auf Deep Space Nine wurde originalgetreu nachgebildet (unten).





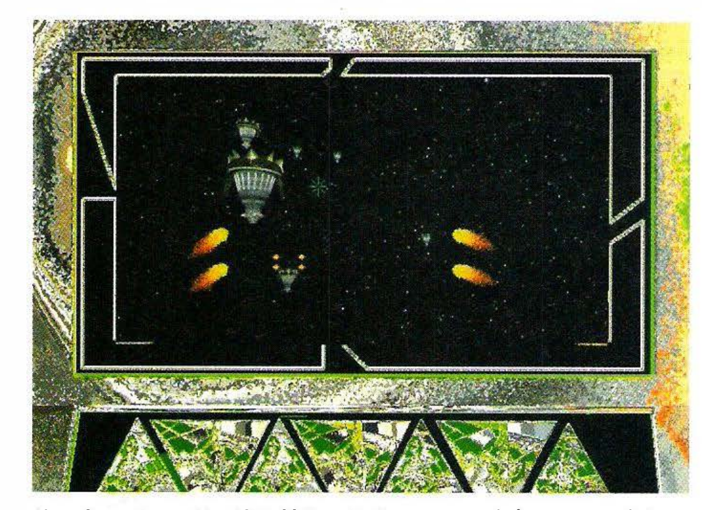
Mit diesem geschmackvollen Armband werden Sie für alle anderen Personen unsichtbar (rechts).

zwischen den Szenen der Sound plötzlich aussetzt, bleibt einem das Herz stocken, weil man vermutet, daß die Station plötzlich funktionsunfähig geworden ist.

Wie bitte?

Als Diplomat muß man sich auf sein sprachliches Geschick verlassen können und sich in der Konversation langsam an die Wahrheit herantasten. Die Dialogmöglichkeiten werden allerdings immer in nur drei Worten angezeigt, die den nächsten Satz bestenfalls erahnen lassen. Es klingt zwar unglaublich, aber man hat es nicht geschafft, vollständige Sätze auf den Bildschirm zu bringen!

Markus Krichel



Ab und zu müssen Sie sich in kleinen Actionsequenzen behaupten, um beispielsweise die Weltraumstation vor Angriffen der Dronen zu schützen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure

Grafik	84%
Sound	70%
Handling	69%
Spielspaß	71%

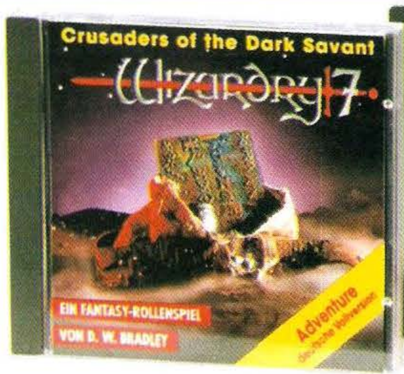
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Viacom
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Sie erhalten als D

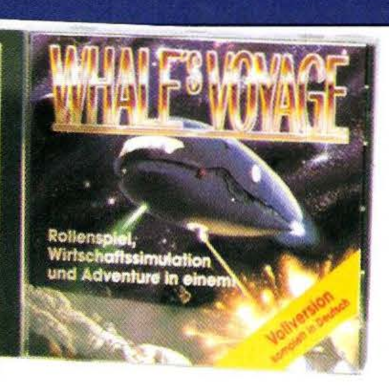
PC GAM

eine der folgenden k

1. Ein PC-CD-ROM-Spiel







„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080
Zuzahlung: keine

„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081
Zuzahlung: keine

„Whale´s Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082
Zuzahlung: keine

2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.
Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

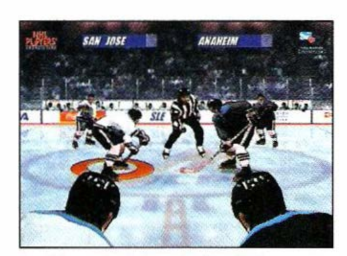
Artikelnummer 1086
Zuzahlung: keine

Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars

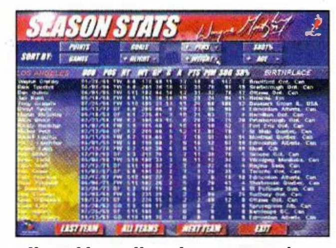
Eisbombe

Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars - was sich anhört wie eine Country-Band aus dem Vor-Allgäu, ist in Wirklichkeit eine Eishockey-Simulation mit dem besten Spieler aller Zeiten als Maskottchen. Der „King von den Kings" (gemeint sind die Los Angeles Kings) gilt auch heute noch als eine der tragenden Säulen seines Teams.

Das fängt ja gut an: Einfach auf „Just Play" klicken, und schon wirft Sie das Programm auf die Eisfläche. Alternativ werden noch Freundschaftsspiele, Play-Offs und Trainingseinheiten angeboten. Menüs, Statistiken sowie die Bullys bieten SVGA-Grafik, das Spiel an sich läuft allerdings im Standard-VGA-Modus und zeigt die Matches



Auf los geht's los: Bullys können explizit geübt werden.

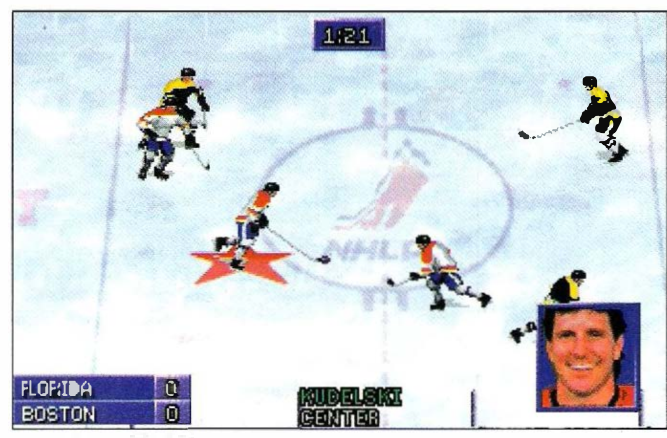


Alle Zahlen, alle Fakten: 32 Weltklasse-Teams im Überblick.

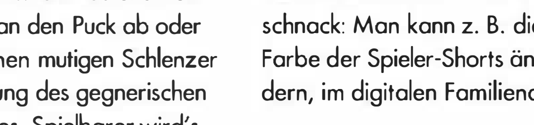
grundsätzlich von der Seite. Gescrollt wird, sobald der Puck den aktuellen Bereich verläßt. Zwei Spielmodi gibt es: Die „Simulation" berücksichtigt die gängigsten Regeln (Abseits, Fouls etc.), bei der Einstellung „Arcade" ist so ziemlich alles erlaubt, was einen Krankenhausaufenthalt nicht unter zwei Wochen nach sich zieht. Die Animationen (Purzelbäume, Tiefflüge, Kollisionen mit der Bande etc.) sind dementsprechend zirkusreif ausgefallen.

Verhaltensstörung

Im Prinzip orientiert sich die Steuerung via Tastatur und Gamepad an den gängigen Standards, d. h. auf Tastendruck spielt man den Puck ab oder wagt einen mutigen Schlenzer in Richtung des gegnerischen Gehäuses. Spielbarer wird's dadurch kaum, und das liegt hier überwiegend am völlig desorientierten Gegner. Denn der bringt nämlich in den sel-



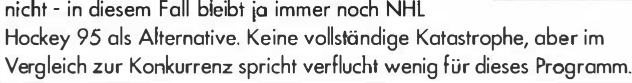
Im Stadion ist mächtig was los: Im Hintergrund wird munter georgelt, während das Publikum die Mannschaften lautstark anfeuert.



tensten Fällen ein halbwegs vernünftiges Spiel zustande; meist schnappt sich einer der Cracks den Puck, und dann ab damit durch die Mitte - von Taktik keine Spur.
Der Preis für das sinnloseste Feature geht in diesem Monat an die automatische Zoom-Funktion dieses Programms, da in den unmöglichsten Situationen wahllos irgendwelche Sportler zu riesigen Pixelhaufen gemorpht werden. Wayne Gretzky Hockey quillt über vor solch entbehrlichem Schnickschnack: Man kann z. B. die Farbe der Spieler-Shorts ändern, im digitalen Familienalbum von Wayne Gretzky blättern oder während des Matches das Bild des puckführenden Kufenartisten einblenden lassen - und das beim schnellsten Mannschaftssport der Welt!
Noch ein wichtiger Hinweis: Das Lizenzabkommen umfaßt gegenüber NHL Hockey 96 nicht die Team-Namen und -Logos der NHL. Die Mighty Ducks of Anaheim firmieren hier z. B. schlicht und ergreifend unter „Anaheim". Dafür sind die Daten zu 600 NHL-Spielern (inklusive Foto) um so ausführlicher und fast auf EA Sports-Niveau.

Petra Maueröder ■

Statement



Klar, daß Wayne Gretzky nicht an die spielerische und optische Brillanz eines NHL Hockey 96 mit dessen Virtual Stadium-Zaubereien herankommt. Auch das Argument „Aber ich hab doch nur einen 486er mit 8 MB RAM..." zieht bei Wayne Gretzky Hockey nicht - in diesem Fall bleibt ja immer noch NHL Hockey 95 als Alternative. Keine vollständige Katastrophe, aber im Vergleich zur Konkurrenz spricht verflucht wenig für dieses Programm.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 443 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-50, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	59%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Zu der Zeit, als fast jeder Hersteller versuchte, die Produkte einer texanischen Spieleschmiede zu imitieren, konnte Interplay mit einem völlig einzigartigen und revolutionären Konzept für Furore sorgen. Descent eroberte die Herzen der 3D-Fangemeinde im Sturm und hat bis heute kaum an Attraktivität verloren. Den einzigen Konkurrenten zu diesem noch jungen Klassiker schafft sich jetzt Interplay selbst: Descent 2 ist noch ein wenig besser als der ruhmreiche Vorgänger.

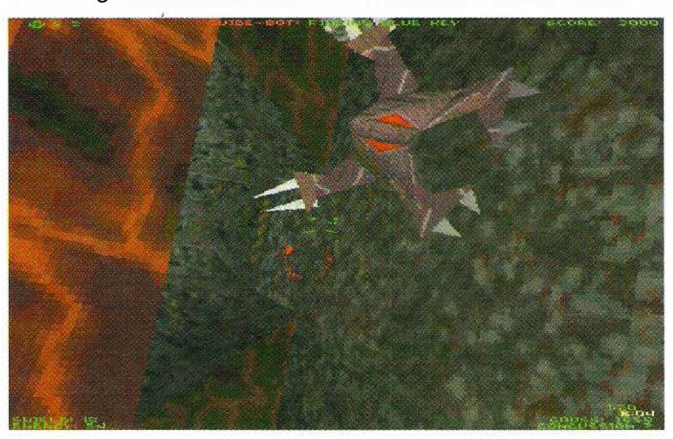
Descent 2

Minenarbeiter

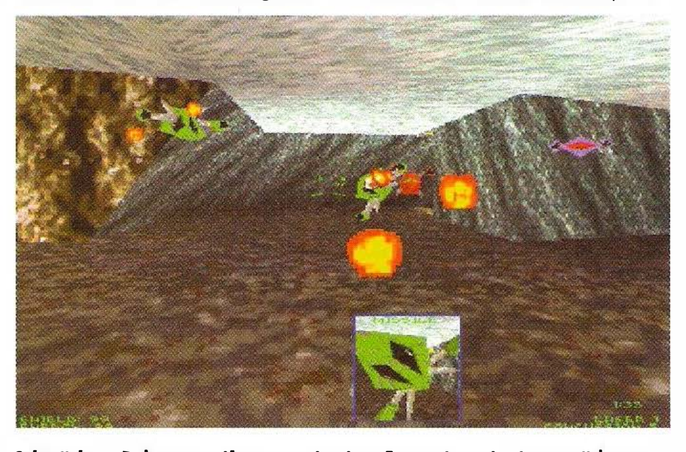
Eines vorweg: furchtbar viel hat sich im direkten Vergleich zum Vorgänger nicht verändert und die Story wurde sogar komplett beibehalten. In der Zukunft wird Bergbau völlig automatisiert betrieben. Roboter übernehmen die elende Plackerei in feuchten und dunklen Stollen, nur wenige menschliche Arbeiter werden zur Beaufsichtigung benötigt. Doch plötzlich drehen die teilweise hochintelligenten Maschinen durch, nehmen das Personal gefangen und greifen erbarmungslos an, sobald sich ein fremdes Wesen ihrem Reich nähert. Nun ist es Ihre Ausgabe, unter Tage so richtig aufzuräumen, die Geiseln zu befreien und schließlich die gesamte Mine in Schutt und Asche zu legen.

Neue Optionen

Wer schon einmal Descent gespielt hat, wird gleich über ein paar neue Optionen stolpern. So gibt es amüsante Gimmicks wie beispielsweise die „Missile Camera", mit der sich abgefeuerte Raketen in einem eingeblendeten Fenster bis zum Einschlag verfolgen lassen. Darüber hinaus können Sie nun festlegen, auf welches Waffensystem gewechselt werden soll, sobald die Munition für das momentan aktive Geschütz aufgebraucht ist. Eine sehr nützliche Funktion, da dadurch der Streßfaktor während des Spiels



In die Klauen dieses Spießgesellen sollten Sie besser nicht geraten. Im Nahkampf sorgen die messerscharfen Klingen für reichlich Schadenspunkte.



Schwächere Roboter greifen gerne in einer Formation mit einem stärkeren Kollegen an; am unteren Bildschirmrand sehen Sie die „Missile Camera".



Statement

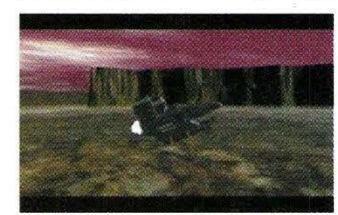
Descent 2 hat die Erwartungen voll erfüllt. Parallax hat sich von seinem Grundkonzept nicht abbringen lassen und nur wenige Verbesserungen in das Programm integriert - so kann der erfahrenere Spieler gleich voll einsteigen und muß sich nicht erst an unnötigen Firlefanz gewöhnen, der einem Nachfolger normalerweise eher schadet als zugutekommt. Der blutige Anfänger wird aufgrund des immer noch einzigartigen Spielprinzips ohnehin von Descent 2 begeistert sein.

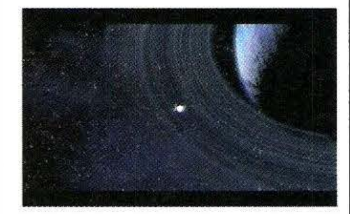
erheblich herabgesetzt wird. Zu den wohl wichtigsten Neuerungen zählen jedoch die verschiedenen Auflösungen. Sie können sich entscheiden, ob Sie mit oder ohne Cockpit, mit 320x200, 320x400, 640x480 oder 800x600 Bildpunkten die Hatz im Bergwerk genießen möchten. Diese Optionsvielfalt bezüglich der Darstellung sorgt natürlich wieder für enorme Sprünge bei der Minimalkonfiguration des Rechners. Wenn Sie über einen 486er verfügen, sollten Sie sich keine überflüssigen Illusionen machen und gleich auf die niedrigste Auflösung zurückgreifen. Erst ab einem Pentium 90 sollten Sie über einen der höheren Darstellungsmodi nachdenken, wobei 800x600 wohl ausschließlich einem Pentium 133 vorbehalten bleibt.

Intelligente Roboter

Wenn Sie über einen schnellen Rechner verfügen, so ist Descent 2 aber ein wahres Feuerwerk. Die dunklen Tunnels und alle Objekte verfügen über extrem aufwendige Texturen, und vor allem das von Parallax Software (Descent wird im Auftrag von Interplay von Parallax Software entwickelt) erstmals verwendete True Light Sourcing kann begei-







Zahlreiche Rendersequenzen schaffen eine tolle Atmosphäre.



Bei einer höheren Auflösung wirken Umgebung und Gegner noch detaillierter, allerdings braucht man für diesen Genuß einen schnellen Rechner.



Rechte Winkel gibt es auch bei Descent 2 kaum (links); Dieser Roboter taucht erst in den späteren Levels auf und attackiert mit schweren Stromschlägen. Sie sollten ihn unbedingt auf Distanz halten.

stern. Die düsteren Gänge und Gewölbe werden nun hell erleuchtet, wenn Sie einen gleißenden Laserstrahl abfeuern. Dadurch wird die Atmosphäre nicht nur realistischer, sondern auch - im positiven Sinne - beklemmender! Man sitzt gebannt vor dem Monitor und kann sich in die Lage eines schwerbewaffneten Roboter-Killers noch besser hineinversetzen.

Apropos Roboter! Bei Descent 2 bevölkern fast ausschließlich neue Kampfmaschinen die unterirdischen Katakomben, nur wenige alte Bekannte haben den ersten Teil überlebt. Durch die bereits erwähnten SVGA-Modi und die größere Anzahl an Animationsphasen wirken die stählernen Kontrahenten nun noch realistischer. Auffällig ist aber auch die stark verbesserte künstliche Intelligenz der Roboter. Draufgängerische - und meistens nicht gerade erfolgreiche Verfolgungsjagden - gibt es nur noch selten. Vielmehr warten die Giganten aus Stahl nun gemütlich hinter einer Ecke, um dann mit einem Überraschungsangriff das Feuer zu eröffnen. Muß ein Roboter zu viele Treffer einstecken, so zieht er sich zurück, versteckt sich hinter einem stärkeren Kollegen oder rottet sich mit anderen angeschlagenen Kampfmaschinen zusammen, um gemeinsam und damit auch effektiver in die Schlacht zu ziehen. Der Schwierigkeitsgrad ist deshalb selbst für Veteranen ein harter Brocken, sogar als „Rookie" hat man sehr viel Mühe, die ersten Level unbeschadet zu überstehen.

Um das wieder auszugleichen, stellt Parallax dem Spieler allerdings einen kleinen Helferling zur Seite. Dieser „Guide Bot" findet nicht nur die benötigten Schlüssel, er bahnt sich auch seinen Weg bis zum Hauptreaktor und flüchtet nach dessen Vernichtung direkt zum Ausgang. Damit wurde ein großer Kritikpunkt des ersten Teils beiseite geräumt: viele Spieler konnten zwar den Reaktor auf Anhieb finden und auch zerstören, der Ausgang wurde aber meist im Eifer des Gefechts übersehen. Dieser Frust bleibt Ihnen bei Descent 2 erspart.



Dieser Roboter verfügt ebenfalls über eine Vulcan Cannon...

Der wieder einmal absolut überzeugende, aufpeitschende Soundtrack und die zahlreichen Video-Sequenzen zwischen den einzelnen Missionen runden das mehr als positive Gesamtbild ab.

Oliver Menne ■

Auflösung

Hier sehen Sie die verschiedenen Auflösungen im Vergleich



320x200 Bildpunkte



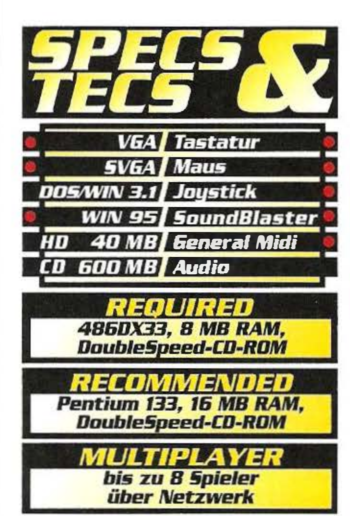
320x400 Bildpunkte



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte



RANKING

3D-Action

Grafik	89%
Sound	93%
Handling	85%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Interview: Nina Hagen

Lust auf mehr Spiele



Wenn im neuen Comic-Jump & Run Arcade America das hysterische Organ von Joeys Mutter erklingt, lauschen Sie der Stimme von Nina Hagen. PC Games traf sich mit der exzentrischen Punk-Lady und lauschte der Künstlerin live: Nina Hagen unterrichtete uns auf der Launch-Party für Arcade America im Frankfurter Hardrock-Café über zukünftige multimediale Projekte, den allgemeinen Zustand der deutschen Wirtschaft und das Drama um ihren Sohn, der Arcade America bisher nicht spielen konnte.

PCG: *War die Arbeit an Arcade America der erste Synchron-Job für Dich?*

Nina Hagen: Nein, ich habe schon oft Synchronstimmen gesprochen - für verschiedene Sachen. Ich war z. B. die Sally in Nightmare before Christmas, und meine Mutter war damals in der DDR die DDR-Stimme für Marilyn Monroe. Die DDR hat extra Synchron gemacht für amerikanische Filme - das muß man wissen. Und ich war oft mit bei der Synchronarbeit meiner Mutter. Und wann immer ich einen Job kriege als Synchronsprecherin, finde ich das total interessant, especially wenn das Comic Strip oder solche Sachen sind. Und wenn mir die Kunst gefällt am Comic Strip, dann mache ich da sofort mit. Und mein Sohn war hellauf begeistert davon.

PCG: *Dein Sohn spielt das Spiel auch?*

Nina Hagen: Noch nicht, wir warten ja darauf, daß er eins geschickt kriegt von der Firma.

PCG: *Was, Ihr habt das Spiel noch gar nicht gespielt?*

Nina Hagen: Na ja, das Spiel haben sie uns schon geschenkt, aber wir brauchen ja den Computer nun auch noch dazu. Daraufhin habe ich der Firma vorgeschlagen, uns den Computer zu borgen für drei Monate, weil dann kommt sowieso meine Erbschaft bzw. mein Vorschuß von der Plattenfirma, die einen sowieso erstmal einen Monat lang hängen läßt, obwohl man Vorproduktion machen sollte für die nächste Platte, aber dann wiederum doch den Vorschuß zu Produktionsbeginn erst bekommt.
Und das ist Teil des Grundes davon, warum die deutsche Wirtschaft nicht auf den Pott kommt. Es wird nicht genug gesponsert und unterstützt und gewagt. Und da hat natürlich BMG/Ariola (der Vertrieb von 7th Level, Anm. d. R.) eine Vorbildfunktion, denn die wagen sich einfach an Sachen, an die sich andere Firmen noch nicht wagen. Und daher hoffen wir, daß auch andere Firmen - obwohl natürlich im Kapitalismus Konkurrenz angesagt ist - aber ich sage wiederum: Ich hoffe, daß auch andere Firmen so erfolgreich mit interaktiven Künstlern arbeiten werden wie die mit mir.

PCG: *Aber Arcade America war das erste Spiel, für das Du synchron gesprochen hast?*

Nina Hagen: Yes.

PCG: *Und würdest Du so etwas noch mal machen?*

Nina Hagen: Yes, please. Get me a job anytime!

PCG: *War die Synchronisierung vergleichbar mit Filmproduktionen oder läuft das Synchronisieren von Spielen völlig anders ab?*

Nina Hagen: Nein, genau wie beim Film. Das Spiel ist ja auch wie ein Film. Du siehst die Figuren und du mußt da direkt draufsprechen. Außer bei der Mutter, die spricht wie beim Film aus dem Off. Das Ganze hat einen Tag gedauert.

PCG: *Ist es denkbar, daß Du in Zukunft nicht nur als Synchronsprecherin bei Spielen mitmachst, sondern auch selbst in einem Spiel zum Beispiel als Darstellerin auftrittst?*

Nina Hagen: Ja. Ja, natürlich. Ich habe mit unabhängigen deutschen Filmemachern ein Dreijahres-Projekt. Das ist ein Film, der mich in verschiedenen Ländern, mit verschiedenen Freunden und in verschiedenen Arbeitsbereichen zeigt. Wenn der Film fertig ist, kann man ja daran denken, sowas auch auf CD-ROM zu machen, wo jedes Thema in dem Film noch mal extra abgehandelt wird.

PCG: *Wären 7th Level oder BMG dann Partner für so etwas?*

Nina Hagen: Keine Ahnung, werden wir dann ja sehen - I don't know.

PCG: *Hast Du noch eine spezielle Botschaft für unsere Leser?*

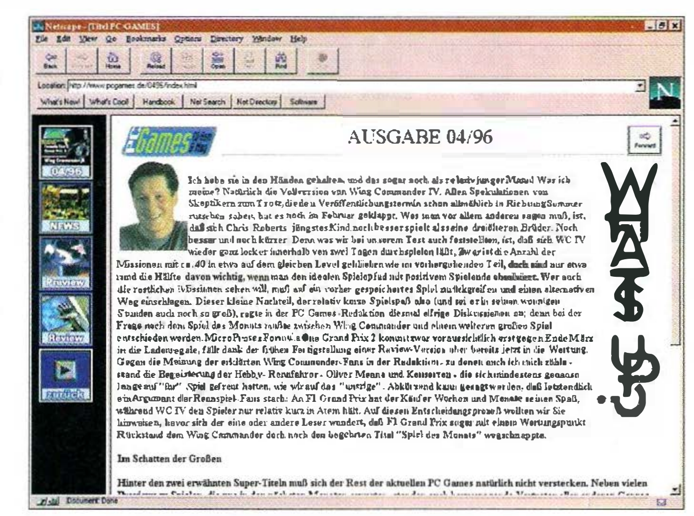
Nina Hagen: Ja. Kommt auf meine Deutschland-Tour und geht in den Laden und kauft das Spiel!

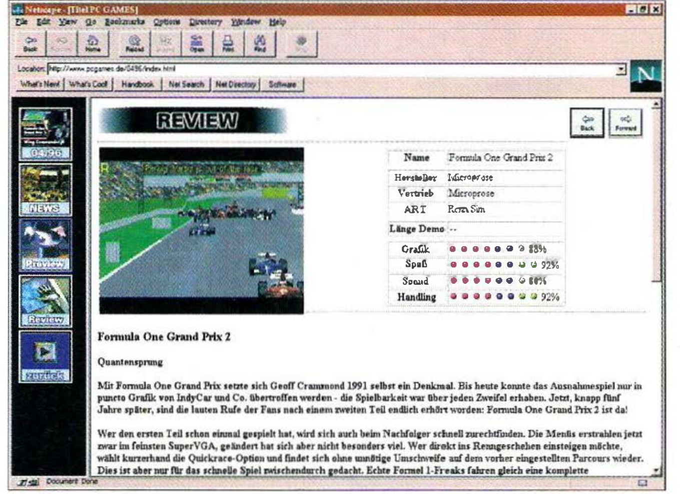
PC Games Online

http://www.pcgames.de PC Games online

Die PC-Games-Mailbox kennen Sie sicherlich. Seit geraumer Zeit können sich Leser dort einloggen, um Dateien zu saugen, zu chatten, Briefe an die Redaktion zu schreiben oder einfach nur herumzubrowsen. Ab April dieses Jahres gibt es auch für Leser, die nicht aus der Nürnberger Umgebung kommen, eine günstige neue Möglichkeit, ihre Spielezeitschrift „online" zu erleben. Zum Ortstarif hat jetzt jeder Internet-Benutzer kostenlosen Zugriff auf „PC Games Online".

Sie suchen einen Leitartikel aus einer älteren PC Games-Ausgabe? Sie wollen mit Lesern aus ganz Deutschland chatten? Sie suchen die Hotline-Nummer eines bestimmten Spieleherstellers? Ab April dieses Jahres wird das alles kein Problem mehr sein. Wo vor einigen Wochen noch Baustellenschilder die ersten Besucher warnten, winkt jetzt ein Willkommensschild: Die Internet-Seite des Computec Verlages, genauer gesagt der PC Games und ihrer jüngeren Schwester PC Action, ist nach wochenlangen Arbeiten endlich fertiggestellt. Unter der WWW-Adresse „http://www.pcgames.de" finden Sie von nun an alles, was den Spieler interessiert. Ausgewählte Testberichte, erste Screenshots zu künftigen Spielehits, eine Bugfix-Datenbank mit Suchfunktion, Tips & Tricks zu allen wichtigen Spielen und vieles, vieles mehr. „PC Games Online" gliedert sich in vier Hauptbereiche - Service, Magazine, File Area und Action. In der Service-Ecke können Sie sich in unser Gästebuch eintragen, auf bequeme Weise die PC Games abonnieren oder nach einer deutschen Hotline-Nummer eines Spieleherstellers suchen. Die Magazine-Rubrik bietet die wichtigsten Testberichte und Screenshots ab der PC Games-Ausgabe 3/96 und die File-Area enthält ausgewählte Demos, Tips & Tricks und Bugfixes. Wer gerne mal ein Pläuschchen mit Gleichgesinnten wagt, ist in der Action-Rubrik gut aufgehoben. Neben dem Chat-Café ist dort auch noch eine elektronische Shopping-Ecke sowie der Bereich mit Online-Spielen angesiedelt, der Multiplayer-Spiele über Internet ermöglicht. Der letztgenannte Bereich ist derzeit allerdings noch „under construction". Welche Möglichkeiten Ihnen mit „PC Games Online" offenstehen, welche Multiplayer-Spiele Sie dort erwarten und welche Specials wir für Sie sonst noch in petto haben, erfahren Sie von nun an monatlich auf dieser Online-Seite im Heft. Was wir noch nicht erwähnt haben: wer schon ungefähr zwei Wochen vor dem Erscheinungstermin wissen möchte, was in der nächsten PC Games steht, bzw. schon die ersten Testberichte lesen will, sollte einen regelmäßigen Besuch in „PC Games Online" fest einplanen.







Screenshots, Texte und bald auch Ton und Musik: So schmuck präsentiert sich PC Games Online jedem Internet-Surfer, der die neueste Netscape-Version bei sich installiert hat. Sie können die Web-Software unter obiger Adresse mit wenigen Mausklicks herunterladen.

Spiele im Internet

World Wide Web

Das Internet boomt - und für Spielehersteller gehört es fast schon zum guten Ton, online präsent zu sein. Neben den zahlreichen Softwarehäusern, die sich mittlerweile im World Wide Web tummeln, gibt es aber auch sehr viele private Betreiber, die sich ausgiebig einem bestimmten Spiel widmen.

Das Internet gleicht aber oftmals einem verschlungenen Wollknäuel, das nur mit erheblichem Aufwand entwirrt werden kann. Deshalb werden wir ab dieser Ausgabe jeden Monat über die interessantesten Seiten im World Wide Web berichten.

Beginnen möchten wir diese Serie mit informativen, nützlichen oder einfach amüsanten Seiten zu speziellen Spielen wie beispielsweise Wing Commander oder Command & Conquer. Wenn Sie mehr über das Angebot im Internet erfahren möchten, so blättern Sie bitte auf die nächste Seite...

ACTION

WING COMMANDER

Die Top-Adresse



Im „Terran Confederate Underground" findet jeder begeisterte Wing Commander interessante News. Darüber hinaus werden alle Charaktere ausführlich vorgestellt - inklusive Lebenslauf! Der File-Bereich bietet die üblichen Updates, Bugfixes und Screenshots.

http://www.vt.edu/~bryantpe/underground/index.html

Mark`s Original Wing Commander Fiction

http://www.geocities.com/SiliconValley/1133/wc.html

Amüsante Kurzgeschichten rund um Wing Commander

Enigma Sector

http://www.aa.net/~dumdum/

Die Seite für Multiplayerfans (Wing Commander Armada)

Jump Point

http://www.greenapple.com/~gcordle/jmppoint.html

Tonnenweise Cheats, Strategien und Lösungen

DESCENT

Die Top-Adresse



Der „Descent Monolith" besteht zum größten Teil aus Textabschnitten; deshalb fallen die Ladezeiten extrem kurz aus - da freut sich der Geldbeutel. Trotzdem umfaßt der Filebereich alle nützlichen Tools - und bietet natürlich auch eine riesige Anzahl an ausgewählten Levels.

http://www.uidaho.edu/~skirch/descent/index.html

Descent Weenie Tactics Site

http://www.fullfeed.com/agiesler/descent.htm

Training: wie spiele ich richtig Descent?

The Descendarium

http://www.gamesdomain.co.uk/moonglow/

Eine illustrierte Einführung in Descent und mehr.

ADVENTURE

SPACE QUEST

Die Top-Adresse



„Roger Wilco`s Virtual Broomcloset" ist ein Sammelsurium an abgedrehten und teilweise völlig fiktiven Stories rund um Space Quest - immer für einen Lacher gut sind beispielsweise die ausgezeichneten Top Ten-Listen und die Petitionen für einen Space Quest-Film!

http://www.xtc.net/~jess/roger.html

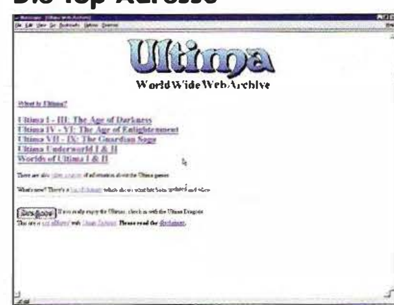
The Web Page of a Hero

http://idibbs.com/user/roger/top.htm

Spieletips und humorvolle Anekdoten

ULTIMA

Die Top-Adresse



Das „Ultima Web Archive" bietet nicht nur sämtliche Updates und Bugfixes zu den bislang erhältlichen Folgen der Serie, auch Wallpapers, Sounds und natürlich neueste Gerüchte bezüglich Ultima 9 und Ultima 10 findet man hier en masse. Außerdem gibt es hier Zugang zu dem ersten Online-Ultima-Fanclub „Ultima Dragons".

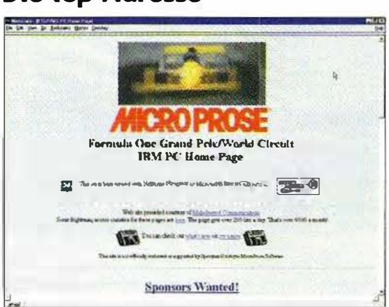
http://www.udic.org/ultima/



SIMULATION

F1 GRAND PRIX

Die Top-Adresse



Besucher der „F1GP/WC Home Page" können hier mit ihren Rundenzeiten protzen. Für jeden Kurs gibt es eine eigene Seite. Außerdem trifft man hier im Handumdrehen auf andere Rennsportler, mit denen man Erfahrungen austauschen und gegen die man außerhalb des Webs ein paar Runden drehen kann.

http://www.mal.com/~dgymer/f1gp/

MS FLIGHT 5.X

Die Top-Adresse



Wer über den BAO Paintshop verfügt, der kann mit Hilfe der „Classic Airliner Page" seinen MS Flight verschönern und seinen individuellen Wünschen anpassen. Hier findet man eine riesige Auswahl an modifizierten und selbst konstruierten Flugzeugen. So wird MS Flight zu einem völlig neuen Erlebnis.

http://members.aol.com/TGFltsim/

STRATEGIE

WARCRAFT

Die Top-Adresse



Die „Un-official WarCraft Page" beinhaltet eine riesige Auswahl an neuen Levels. Vor allem kann aber die optische Aufbereitung der zahlreichen Gerüchte und News gefallen: kurze Ladezeiten trotz einer aufwendigen Gestaltung findet man sonst eher selten.

http://www.home.ptd.net/~tmentzer/index.html

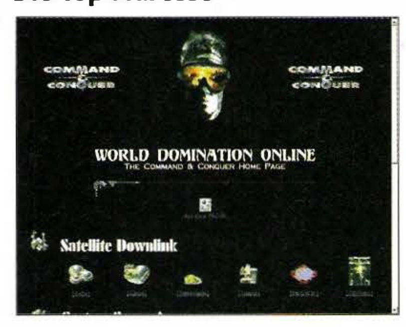
Chris` WarCraft 2 Page

http://www.cris.com/~Calbus/wc2/nnswc2.shtml

Neue Levels übersichtlich aufbereitet

COMMAND & CONQUER

Die Top-Adresse



Bei „World Domination Online" findet man einfach alles, was zum Thema Command & Conquer auf dem Markt erhältlich ist. Gerade in den Bereichen Optik und Struktur hebt sich diese wirklich tolle Seite von vielen anderen wohltuend ab.

http://www.tcb.ac.il/~yovalt/c&c.htm

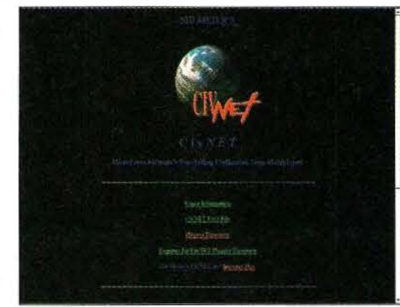
Justin`s Command & Conquer Page

http://www.cam.org/~jlee06/cc.html

Verrückte Multiplayer-Strategien und -taktiken. Sehenswert!

CIVILIZATION

Die Top-Adresse



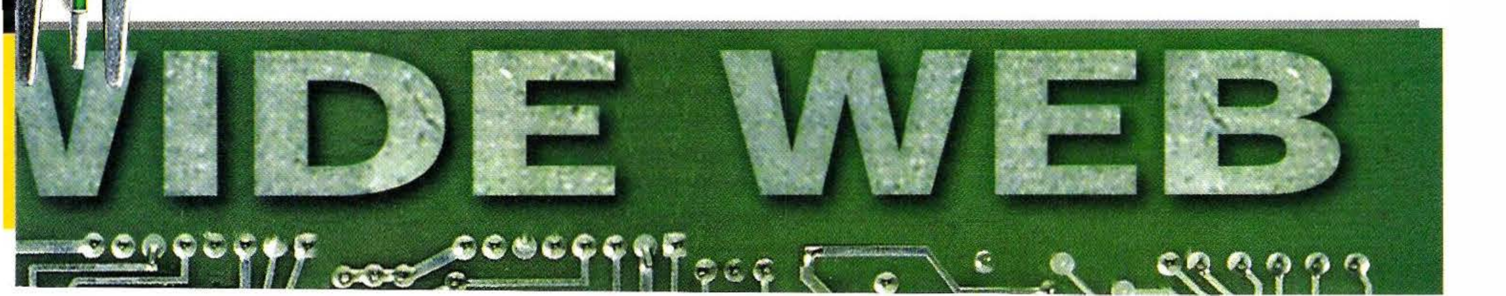
Schlicht und einfach „Sid Meier`s CivNet" nennt sich ein Angebot von MicroProse. Hier finden Sie ständig aktuelle Updates und eine Übersicht mit Spielern aus aller Welt, die sich gerne einem CivNet-Duell stellen würden und Gegner suchen.

http://www.microprose.com/civnet/index.html

CivNet & The Internet

http://www.iag.net/~jlehett/civtech.html

Einführende Informationen zu CivNet und was man dazu braucht.



COMING UP!

GAME DEVELOPER'S CONFERENCE

Brennpunkt L. A.: Auch in diesem Jahr trifft sich in Los Angeles wieder die gesamte Computerspiel-Prominenz zur Game Developer's Conference. Gespannt darf man zum Beispiel sein, wie sich die Star-Programmierer der maßgeblichen Publisher zu den Möglichkeiten von Internet-tauglichen Multiplayer-Spielen äußern. US-Korrespondent Markus Krichel wird vor Ort sein, mit den maßgeblichen Spiele-Gurus fachsimpeln und die wichtigsten Trends aufzeigen. Hier wird das Computerspiel von morgen diskutiert - das sollten Sie nicht verpassen!



ECTS SPRING 96 IN LONDON

SPRING 96 ECTS

Zwar folgt einen Monat später bereits die E3 in Los Angeles, doch insbesondere die europäischen Labels (einschließlich der deutschen Software-Häuser) nutzen die Möglichkeit, um bereits auf der Frühjahrs-ECTS in London vorab ihre Neuheiten der Fachpresse zu präsentieren. In welchem Stadium sind Bullfrogs Dungeon Keeper, Theme Hospital und Creation? Wann kommt Z? Was gibt's Neues von Adventure Soft? Diese und andere existenzielle Fragen beantworten wir in einem ausführlichen Messe-Special, bei dem Sie natürlich auch die neuesten Screenshots der angekündigten Hitseeker zu sehen bekommen.

DIE SIEDLER 2: VENI, VIDI, VICI

Pech gehabt, liebe Freunde von Die Siedler: Der quasi in letzter Sekunde verschobene Release-Termin des zweiten Teils (ursprünglich war der 19. April 1996 anvisiert) hat auch unsere Planung gehörig durcheinandergeworfen. Blue Byte will die gewonnene Zeit u. a. dazu nutzen, um den Siedlern eine Künstliche Intelligenz zu verpassen, die diesen Namen auch wirklich verdient. Inwieweit dies geglückt ist, lesen Sie in einem ausgiebigen Test in der Ausgabe 6/96; außerdem verraten wir in unserem Tips & Tricks-Teil praxiserprobte Strategien, wie Sie die Computergegner in die Knie zwingen.



URBAN RUNNER

Kaum ein anderer Hersteller hat die Worthülse „Interactive Movie" so sehr mit Leben gefüllt wie Sierra: Nach teils hochklassigen Spielen wie Phantasmagoria und Gabriel Knight 2 steht die französische Sierra-Tochter Coktel Vision kurz vor der Fertigstellung von Urban Runner, einem spannenden Thriller, bei dem Sie die Hauptrolle spielen. Als Privatdetektiv Max werden Sie das tragische Opfer einer Verwechslung und sind fortan Ihres Lebens nicht mehr sicher. Spektakuläre Kamera-Einstellungen, ein professioneller Soundtrack und der Einsatz erfahrener Schauspieler - da kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Oder doch? Unser gründlicher Review gibt Auskunft.



UND AUSSERDEM:

Zu Besuch bei Origin - Teil 2
To be continued: Markus Krichel fühlt sich bei Origin-Boß Richard Garriott wie zu Hause und zeigt Ihnen das sagenumwobene Domizil von Lord British.

Master of Orion 2
Die Eroberung des Weltalls geht weiter: Der aufgebohrte Nachfolger des beliebten Strategiespiels von MicroProse im Test!

Conquest of the New World
Hat Interplays Strategiespiel wirklich das Zeug dazu, um Colonization zu entthronen?

Der Planer 2
Lustig ist das Spediteursleben: Holger Dickmann und das Greenwood-Team sind diesmal europaweit unterwegs.

Ancient Empires of Rise and Rule
Wir basteln uns ein Weltreich: Kann Impressions gegenüber dem Vorgänger Caesar 2 noch eins draufsetzen?

Return Fire
Warner Interactive läßt's krachen - und zwar unter Windows 95: Freuen Sie sich auf eine hochexplosive Mischung aus Strategie und Action!

Gender Wars
Jetzt ist Schluß mit lustig: In diesem witzigen SVGA-Actiongame von SCI greifen Männlein und Weiblein zu den Waffen.

... und vieles mehr!

Die PC Games Ausgabe 06/96 erscheint am 3. Mai 1996